PC WORLD VIETNAM

THÁNG 11.2005 | SỐ 24

WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

click chuột trúng thưởng

(trang 48)

LIÊN MINH DỊ NHÂN

X-MEN LEGENDS II

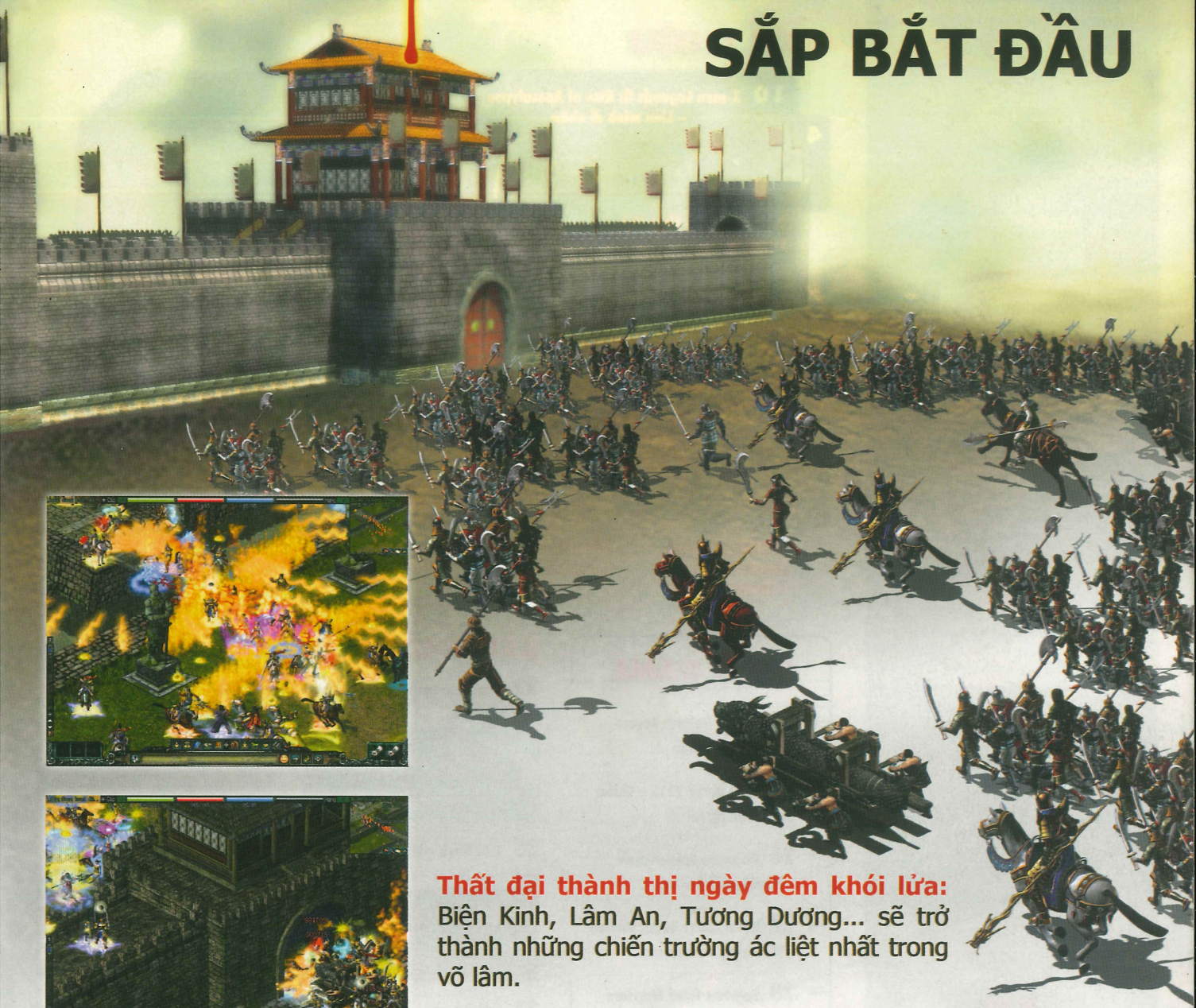
RISE OF APOCALYPSE

Giá: 7000 đồng

Hãy chuẩn bị tham gia những trận công thành nảy lửa sẽ diễn ra trong Võ Lâm Truyền Kỳ

Công Thành Chiến

SẮP BẮT ĐẦU



Thất đại thành thị ngày đêm khói lửa: Biện Kinh, Lâm An, Tương Dương... sẽ trở thành những chiến trường ác liệt nhất trong võ lâm.

Thất đại Thành chủ xưng bá võ lâm: Bang chủ của Bang giữ thành được quyền trưng định thuế suất, thiết lập giá cả trong thành.

Công thành đại chiến: là những trận đấu PK mà mọi bang phái lẫn cao thủ đều mong đợi. Hãy so tài cao thấp, thể hiện bản lĩnh.

Võ lâm truyền kỳ

Xem thêm thông tin tại www.volam.com.vn

THÁNG 11.2005 - SỐ 24

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM — Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

10 X-men Legends II: Rise of Apocalypse – Liên minh dị nhân

4 Dragonshard – Thủy tinh huyền bí

8 Voyage – Thám hiểm mặt trăng

14 Brothers In Arms: Earned In Blood – Trong vòng vây

16 TSOnline "Anh hùng thời loạn"

20 Far Cry Instincts – Bản năng sinh tồn

22 Indigo Prophecy (Fahrenheit) – Vòng quay nghiệt ngã

ĐIỂM GAME

24 Day of Defeat: Source – Ngày định mệnh

25 Jet-fighter 2015 – Chiến đấu cơ tương lai

26 Ultimate Spider-man – Người nhện trở lại

27 Hello Kitty: Roller Rescue – Mèo kitty và bè bạn

28 Spartan Total Warriors – Chiến binh Spartan

30 Mortal Kombat: Shaolin Monks – Huynh đệ song hành

SẮP PHÁT HÀNH

32 Supreme Commander – Thiên hà đại chiến

34 Bad Day L.A – Người hùng bất đắc dĩ

35 L.A. Rush – Náo loạn thành phố thiên thần

36 Gun – Miền tây hoang dã

37 Harry Potter and the Goblet of Fire – Harry Potter và chiếc cốc lửa

39 Lịch phát hành Game 11/2005

CŨ MÀ HAY

40 Battle Realms: Winter of The Wolf – Cơn thịnh nộ của sói

TRỢ GIÚP

42 Still Life – Vén màn bí mật

44 Trợ giúp tháng 11

PHẦN CỨNG

46 MSI NX7800GTX "chống" game đỉnh

SỰ KIỆN

47 Chân dung những nhà vô địch

48 Ngày hội giáo dục và giải trí trực tuyến

Vietnam Hi-Tech Fair/Digital World 2005

VHTF
Vietnam Hi-Tech Fair

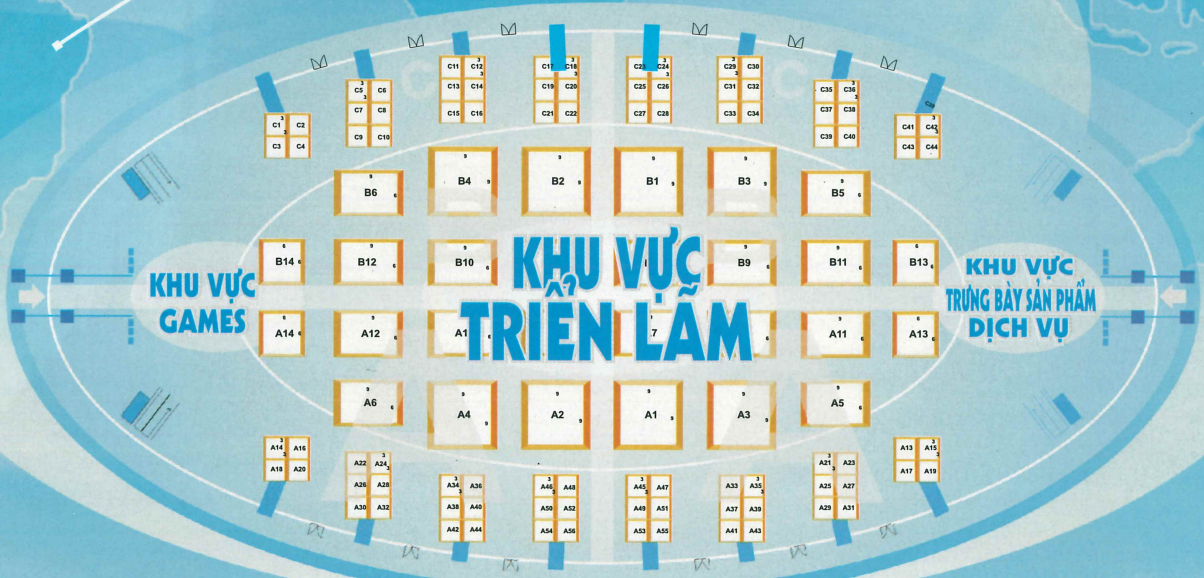
TRUNG TÂM HỘI CHỢ TRIỂN LÃM QUỐC TẾ HẢI PHÒNG

10 Phạm Văn Đồng - Hải Phòng

23 -26, tháng 12 năm 2005

ĐIỂM HỘI TỤ SẢN PHẨM CÔNG NGHỆ CAO VÀ THIẾT BỊ SỐ LẦN ĐẦU TIÊN TẠI VIỆT NAM

- HÀNG ĐIỆN TỬ VÀ SẢN PHẨM THIẾT BỊ SỐ
- PHẦN MỀM VÀ CÁC ỨNG DỤNG
- THIẾT BỊ MÁY TÍNH VÀ MẠNG
- THIẾT BỊ CÔNG NGHỆ Ô TÔ VÀ CÁC THIẾT BỊ CÔNG NGHỆ CAO



Đơn vị Tổ chức: **UBND THÀNH PHỐ HẢI PHÒNG**

IDG WORLD EXPO

Đơn vị Bảo trợ thông tin:

Vi tính Saigon — Thế Giới Vi Tính PC World Vietnam — VTV Sự lựa chọn cho tương lai — HTV

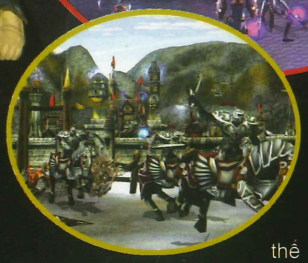
IDG Việt Nam
Phòng 2.6B, Tòa nhà E-town,
364 Cộng Hòa Q. Tân Bình, TP. HCM
ĐT: (84-8) 812 0061
Fax: (84-8) 812 0060
Email: vhtf@idg.com.vn

Chi nhánh Hà Nội
Phòng 306, Tòa nhà Hanesc
152 Thụy Khuê, Hà Nội
ĐT: (84-4) 266 0512
Fax: (84-4) 266 0515
Email: vhtf@idg.com.vn

Hãy liên hệ với chúng tôi để đăng ký tham dự:

Nguyễn Bảo Linh - *Phụ trách dự án*
ĐT: (84-4) 7260 182 Email: linh_nguyen@idg.com.vn

WWW.IDG.COM.VN



Câu chuyện của Dragonshard nên bắt đầu như thế nào nhỉ? Để xem, có lẽ chúng ta nên bắt đầu từ Eberron, một thế giới chứa đầy bí ẩn. Vào thuở hồng hoang, xuất hiện ba con rồng huyền thoại: Siberys, Khyber và Eberron. Sau một cuộc giao tranh dữ dội, cả ba hóa thân thành những thế giới khác biệt nhau. Khyber trở thành hiện thân của bóng đêm, của vương quốc dưới lòng đất; Eberron là thế giới bên trên, nơi vạn vật sinh sống và Siberys, con rồng mạnh nhất, hóa thân thành một vòng phép thuật, bao bọc cả Eberron và Khyber. Tuy thân xác của Siberys tan biến, nhưng trái tim của nó vẫn còn nguyên vẹn. Đó là một khối thủy tinh vô cùng to lớn, chứa đựng những quyền năng của Siberys. Tương truyền, ai sở hữu được khối thủy tinh này, người đó nắm trong tay quyền năng vô tận của Siberys. Chiến tranh nổ ra trên vùng đất của Eberron giữa ba dân tộc: Order of the Flame, Lizardfolk và Umbragen, chỉ để giành giật trái tim rồng thần. Một bên ra sức bảo vệ báu vật thiêng liêng của tổ tiên (Lizardfolk), một bên muốn chiếm đoạt vì sự tham lam quyền lực (Order of the Flame) và kẻ còn lại khao khát nuốt chứng sức mạnh của Siberys. Không ai nhường ai, quyết liệt và này lửa. Thế giới Eberron đang đảo lộn, sôi sục...

"ĂN" ĐIỂM NHỜ DND

Lần đầu tiên có một trò chơi Dungeons & Dragons (DnD) không phải là dạng nhập vai (RPG), mà là thể loại chiến lược thời gian thực (RTS) và được thể hiện khá thành công! Đó là Dragonshard. Thật ra, dạng game pha trộn RTS và RPG không quá xa lạ đối với chúng ta. Đặc biệt kể từ khi Warcraft III: Reign of Chaos "lăng xê" các yếu tố RPG, dòng game "lai" này mới mạnh dạn xuất hiện trước giới mộ điệu. Nhưng với Dragonshard thì khác. Điểm làm cho trò chơi này khác biệt hẳn so với những game cùng kiểu (RTS + RPG), là nó "bám" theo rất sát những chi tiết của dạng nhập vai truyền thống mà thế giới DnD đã đặt ra, và chuyển tải được "cái hồn" của thế giới này vào trong trò chơi. Hãy xem cách mà game thể hiện...

Đầu tiên là phần bản đồ. Nếu đã chơi qua thể loại game nhập vai truyền thống dạng DnD, hẳn bạn biết thế giới của nó rộng lớn biết chừng nào. Các sự kiện không chỉ diễn ra ở bên trên, bên trong mà còn ở dưới lòng đất. Với một trò chơi RTS thì không thể có nhiều bản đồ như thế được, vì sẽ mất nhiều công đoạn xử lý. Dragonshard đã chọn giải pháp: chia bản đồ làm hai phần - bên trên mặt đất và dưới là những hang động. Bạn có thể mau chóng xoay trở qua lại giữa hai nơi bằng vài cú nhấp chuột. Cách giải quyết này xem

...Xét về khả năng RTS, trò chơi chỉ đạt mức trung bình khá. Nếu không có các yếu tố DnD xen vào, game sẽ mau chóng "gãy" bởi tính RTS của nó khá dễ, ít thử thách...

DUNGEONS & DRAGONS

DRAGONSHARD

THE FIRST D&D REAL TIME STRATEGY EXPERIENCE

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THỦY

TINH HUYỀN BÍ

DRAGONSHARD	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Liquid Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	27 / 09 / 2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIV 1,3 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 64 MB Geforce 3 Ti trở lên, HDD 1,1 GB, Windows 98 SE / ME / 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2,4 GHz hoặc tương đương, 1 GB RAM, VGA 128 MB Radeon 9250 trở lên
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+, 1 GB (dual) RAM, VGA 256 MB Geforce 7800 GTX, MSI K8N Neo4

ra khá khôn khéo: nó "ngầm" chia ranh giới giữa dạng RTS (bên trên) và RPG (bên dưới). Ý tưởng này giống với Armies of Exigo của Black Hole Games gần đây, nhưng trò chơi này lại "rất" chất RTS.

Kế đến, là việc thể hiện các tố chất RPG trong game. Về điểm này, có thể nói Dragonshard tuân thủ khá sít sao các qui luật của DnD. Trong game cũng có hero (tối đa một hero mỗi màn, chỉ màn cuối mới được điều khiển hết), có kho báu lẫn những kẻ canh giữ, đánh nhau đạt điểm kinh nghiệm và lên cấp, những điều thường thấy trong dạng game nhập vai. Nhưng đó chỉ là những phần cơ bản mà thôi, với thế giới DnD mọi thứ phải chuyên sâu hơn, thậm chí có phần phức tạp. Bạn cũng sẽ "đau đầu" với những bài toán đố (puzzle) thoạt trông khá rối nhưng hóa ra lại dễ, cũng nhận nhiều nhiệm vụ phụ (quest) với các câu thoại... "mềm tí nữa" là dài lê thê, hay thận trọng với các bẫy giăng đầy dọc đường và những rương châu báu mà muốn lấy phải dùng kỹ năng mở khóa quen thuộc v.v... Cũng may, Dragonshard không áp dụng các luật chơi rối rắm và những yếu tố RPG đã được nhà phát triển giảm bớt sự khó khăn để phù hợp với "tông" RTS. Điều thú vị nhất là mỗi quái vật bạn dụng độ, đều có "giấy khai sinh" DnD rõ ràng chứ không phải do trí tưởng tượng của các nhà làm game "chế" ra (theo qui luật của DnD, mỗi thế giới của nó có những khu vực với các sinh vật và thiết lập riêng, không được lẫn lộn)! Như loại quái vật hình hộp cấu tạo bằng chất lỏng acid có tên Gelatinous Cube, các con Bugbear... Chính những điều trên làm cho "cái hồn" của thế giới DnD rõ ràng hơn, chất nhập vai vì vậy tạo cảm giác "ép phê" hơn.

RTS CHƯA ĐẠT ĐỘ "CHÍN"

Phần "ngọn" (RPG) của Dragonshard xem ra đã quá đạt, bởi thể hiện thành công ý tưởng của DnD. Thế còn "gốc" (RTS) của nó thì sao? Theo nhìn nhận, hình thức quản lý của game rất đơn giản và xem ra chịu ảnh hưởng lớn bởi phong cách của Kohan 2 và The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth (BME). Chẳng hạn, việc xây căn cứ được chia làm nhiều ô nhỏ, khi nhấn vào một ô bất kỳ sẽ xuất hiện cửa sổ ngữ cảnh

(context menu) với nhiều công trình tùy chọn. Cái hay mà game học được từ hai game kia là với số lượng ô có hạn, bạn chỉ nên xây công trình phù hợp tránh xây tràn lan (tối đa là 4). Bên cạnh đó, nó còn có một lý do: xây càng nhiều công trình giống nhau, lính sẽ được lên cấp cao hơn (tương tự cách sử dụng công trình nhiều lần của BME). Đây cũng là một điểm khá... "quái" của Dragonshard. Thay vì khi chiến đấu, lính đạt điểm kinh nghiệm và sẽ lên cấp (như thường làm), thì mọi điểm kinh nghiệm lại dồn về để xây nhà lên cấp và nhờ vậy kỹ năng chiến đấu của đơn vị đó được tăng lên. Chưa hết, mỗi khi lên một cấp, "con lính" đó sẽ trở thành chỉ huy trưởng (captain) và được thưởng một quân tùy tùng. Như vậy, bạn càng tập trung xây dựng một loại công trình thì lính bạn càng mạnh hơn, thể hiện được sự cân nhắc về chiến thuật.

Mảng khai thác tài nguyên cũng đơn giản tương tự xây nhà. Chỉ có hai loại tài nguyên: vàng và thủy tinh (dragonshard). Điểm thú vị là trừ một số ít đơn vị đặc biệt, hầu như còn lại từ hero cho tới lính đều có khả năng làm "phu"! Việc khai thác tài nguyên cũng khá lạ: thủy tinh thì từ... trên trời rơi xuống (vì vậy xài hoài không hết) trông như mưa thiên thạch, rất ấn tượng; còn vàng thì thường bạn phải "mò" xuống tận các hang động để tìm, vì trên mặt đất khá hiếm và đây lại là tài nguyên được dùng nhiều nhất. Do đó, phần lớn thời lượng trong game, bạn "lang thang" dưới các hầm ngục tăm tối, hơn là trên mặt đất.

Đừng tưởng đánh nhau dưới mặt đất là dễ ợt nhé! Hơi gắng đấy. Một phần cũng do lính đi theo chỉ có một "nhúm" nhỏ (các lính tùy tùng biến mất) so với khi trên mặt đất là cả "đống". Phần khác do lũ quái vật mạnh và... to con hơn rất nhiều, diệt chúng lâu hơn. Nên khi xuống đây, bạn phải giữ gìn từng con lính cẩn thận, nhất là lúc đầu game chưa có tài nguyên nhiều, nếu "lỡ" tay để chết lính thì chỉ có nước chơi lại! Sở dĩ tôi nói phần chơi trên mặt đất dễ, vì tốc độ các trận đánh khá nhanh và có độ khó không cao (dù chơi ở mức khó nhất). Khi chơi phe Order of the Flame, máy có vẻ "thụ động" ít tấn công, còn phe Lizardfolk thì khó "xơi" hơn một tí, ngay từ những màn đầu tiên đã thấy thử thách. Nhưng tựu trung dù chơi phe nào, máy cũng đều tạo ra những khoảng lặng khá dài, đủ để ta gầy dựng một dạo quân khổng lồ "bứt" chúng dễ dàng. Thêm nữa, qua vài lần quan sát cách máy chơi, tôi tìm ra được một "lỗ hổng" chết người của nó: cũng như người chơi, máy thường dẫn quân xuống dưới mặt đất để "rèn binh, luyện tướng" và thường bỏ mặc chuyện phòng thủ. Vì vậy, chỉ cần bạn tích cóp được một ít quân mạnh và... "cạnh mé" ập vào hốt ổ (thời điểm thích hợp nhất là lúc đầu màn), bảo đảm sẽ hạ gục máy trong tíc tắc! Nhưng tôi đoan chắc với bạn rằng, tâm lý chung của những ai chơi Dragonshard sẽ là: "cứ đề đó, tìm hết các bí mật và kho báu bên dưới trước, rồi tính sổ máy sau". Bạn không tin ư?

Như vậy, xét về khả năng RTS, trò chơi chỉ đạt mức trung bình khá. Nếu không có các yếu tố DnD xen vào, game sẽ mau chóng "gãy" bởi tính RTS của nó khá dễ, ít thử thách, như đã đề cập.

KHÔNG TRÁNH KHỎI SAI SÓT!

Như người ta thường nói "vạn sự khởi đầu nan", Dragonshard cũng không nằm ngoài luật chơi ấy. Tuy nhiên, sơ sót của game không nhỏ, ảnh hưởng khá nghiêm trọng tới quá trình chơi. Bug (lỗi) lớn đầu tiên nằm ngay ở phần hướng dẫn (tutorial): nếu bạn thực hiện trước lời nói của người hướng dẫn, game không tự hiểu để chuyển qua bước kế, mà cứ thúc giục bạn làm lại động tác. Chỉ có nước không chơi phần này, hoặc cực kỳ kiên nhẫn ngồi nghe giọng "rao giảng" đều đều, chậm rãi của người hướng dẫn! Con "bọ" kế đến là vấn đề tìm đường (pathfinding) của các đơn vị. Chúng thường bị "kẹt" khi đi nhầm vào góc. Tiếp theo là "vụ án" mua đồ trước mỗi màn: các món đồ (kể cả điểm kinh nghiệm) thay nhau biến mất một

Mạnh:
- Thể hiện khá tốt thế giới DnD
- Quản lý kinh tế và quân sự đơn giản
- Âm nhạc lôi cuốn

Yếu:
- Bug ảnh hưởng tới quá trình chơi
- Game quá ngắn
- Hero không được lên cấp

cách bí ẩn sau mỗi lần nạp game! Cả hai lỗi sau sẽ được khắc phục nếu bạn cài bản patch 1.1.4. Thật tiếc là phần lưu game vẫn còn bị lỗi sau khi đã cài patch.

Nếu không có những "bug" lớn trên thì Dragonshard vẫn còn vài chỗ cần phải... phàn nàn. Trước hết là phần chơi chiến dịch (campaign) quá ngắn, có tất cả ba phe trong game nhưng chỉ có hai là chơi được (7 màn cho mỗi phe). Cốt truyện của game đôi chỗ còn khiên cưỡng: anh hùng Darroc xông pha trận mạc chẳng sợ gì cả, thế mà lại chết thật "lãng xẹt" vì trận mưa thủy tinh (dragonshard) cỏn con, trong khi các đơn vị đứng xung quanh chẳng hề hấn chi? Thêm nữa, sẽ hay hơn khi kết thúc trò chơi (của mỗi bên) có những đoạn phim 3D như lúc mở đầu - vừa hấp dẫn vừa tưởng thưởng cho công sức của người chơi. Và, AI vẫn còn một chỗ khá "dốt": máy chỉ biết "bám" vào một mục tiêu mà truy đuổi, hầu như ít tấn công những mục tiêu xung quanh; vì vậy rất dễ bị dính chiêu "nhử, chạy và bắn" của người chơi. Cuối cùng là việc hero của bạn chẳng bao giờ lên cấp cả. Điều này đồng nghĩa, khả năng chiến đấu của hero không tăng, rất khó đối đầu với những con quái vật kinh khiếp dưới lòng đất, trừ phi bạn trang bị các món đồ tăng thêm chỉ số. Tiếc thật!

LỜI KẾT

Có thể những bug, những phàn nàn trong quá trình chơi cùng phần RTS chưa đủ độ "chín", phần nào đã làm cho bản thân game ít nhiều bị "mất điểm". Nhưng, với việc thể hiện thế giới DnD khá thành công (qua lối chơi, hình ảnh), điểm xuyết những bản anh hùng ca trầm bổng mà âm thanh mang lại, đã giúp cho Dragonshard "trụ" vững trước sóng to gió lớn; "những cơn mưa lớn" này đã "gột rửa" những điều chưa được của game...

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

Kinh nghiệm
- Lên cấp hết cho một loại quân "cần nhưng ít dùng", chẳng hạn rogue, sau đó hủy các công trình của quân này để lấy chỗ tạo những quân khác.
- Trong một đội quân, nên kết hợp cả đơn vị không lẫn bộ khi chiến đấu. Đội quân sẽ rất mạnh nếu dùng thật nhiều lính có khả năng "bơm máu" + Hero tấn công tầm xa có phép hủy diệt khu vực.
- Để tăng thêm sức phòng thủ và tấn công cho đội quân, nên chiếm các tượng Monument càng nhiều càng tốt.
- Xây thêm nhà sẽ tăng dân số.
- Nút "\" hiện máu tất cả unit.

Thám Hiểm Mặt Trăng

VOYAGE

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

...Voyage đã đáp ứng đầy đủ nhu cầu về "chất" và "lượng" đối với một trò chơi phiêu lưu tìm đường hiện nay...

Vũ trụ bao la luôn ẩn chứa biết bao điều kỳ thú, việc khám phá thiên hà để tìm kiếm sự sống và những nền văn minh mới luôn là niềm mơ ước, khát vọng của con người từ trước đến nay. Thậm chí khát vọng này còn được thể hiện trong cả văn chương và nghệ thuật thứ bảy. Nhà văn được mệnh danh là cha đẻ của các tiểu thuyết khoa học viễn tưởng, Jules Verne đã có rất nhiều tác phẩm "để đời" như: The Mysterious Island (Hòn đảo huyền bí), Twenty thousand leagues under the sea (Hai mươi vạn dặm dưới đáy biển), Journey to the center of the Earth (Cuộc du hành vào trung tâm trái đất)... Vì thế, các tác phẩm của ông hầu hết được dựng thành phim và hơn thế nữa là được chuyển thể thành những trò chơi phiêu lưu tìm đường đầy hấp dẫn. Voyage: cuộc du hành đến mặt trăng, nơi xa lạ và lạnh lẽo, một trò chơi được Kheops Studio phóng tác dựa theo câu truyện From Earth to the Moon của nhà văn Pháp nổi tiếng này.

KHẨU THẦN CÔNG KHỔNG LỒ

Vào năm 1865, ngài Barbicane, chủ tịch câu lạc bộ bắn súng đã đưa ra một kế hoạch đáng giá nhất trong thế kỷ: xây dựng một khẩu súng thần công khổng lồ, có thể bắn vật thể bay vào không gian. Cùng tham gia vào kế hoạch táo bạo này, có Michel Ardan - nhà thám hiểm nổi tiếng (nhân vật chính) và chuyên gia chế tạo vũ khí Nicholl.

Trải qua bao công đoạn chuẩn bị, cuối cùng thì đã đến lúc viên đạn được bắn vào đích đến... Mặt trăng huyền bí. Bên trong viên đạn khổng lồ là ba người đàn ông dũng cảm đã chìm vào trạng thái vô thức. Khi tỉnh dậy, Ardan phát hiện ra hai người bạn đồng hành chỉ còn là hai cái xác không hồn? Còn con tàu thì đang chuẩn bị đáp xuống nơi ở chị Hằng.

Thử thách đầu tiên đặt là bạn phải tìm kiếm sự thật về cái chết của hai người bạn đồng hành. Đồng thời phải đối đầu với những khó khăn đang phát sinh bên trong con tàu, trước khi nó chạm được vào bề mặt mặt trăng. Một bước ngoặc lớn trong sự nghiệp thám hiểm của Michel Ardan: người Trái đất đầu tiên tiếp xúc với nền văn minh trên Mặt trăng.

VOYAGE: KIM KIỀU TÁI HỢP

Sự gặp nhau giữa phong cách xây dựng game chuyên nghiệp và kịch bản hay tương tự như sự tái hợp của một đôi tài tử giai nhân vậy. Nếu đã từng say mê, khám phá nét độc đáo của trò Return to Mysterious Island,

VOYAGE

PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	Kheops Studio
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	18 / 08 / 2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800 MHz hoặc tương đương, 64 MB RAM, VGA 64 MB trở lên, HDD 1,3 GB, Windows 98 SE / ME / 2000 / XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 Ti4200 trở lên, HDD 1,3 GB, Windows 98 SE / ME / 2000 / XP

thì giờ đây bạn sẽ cảm thấy rất quen thuộc khi đến với Voyage mà không cần phải mất nhiều thời gian làm quen với cách điều khiển.

Với một phong cách rất riêng, sự phong phú của Voyage sẽ dẫn dắt người chơi đi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Điều thú vị đầu tiên là màu sắc và âm thanh trong trò chơi. Đồ họa đẹp mắt và sắc nét đến từng chi tiết. Cách phối màu rực rỡ tạo cho ta cảm giác ấm cúng, trái ngược với cảm giác mặt trăng lạnh lẽo. Phần lồng tiếng nhân vật rõ ràng, thêm vào nhạc nền du dương có tác dụng giảm bớt "xì - trét" khi bạn đang đau đầu giải đố. Sẽ chẳng có gì đáng nói nếu chỉ đơn giản là một trò chơi có phần đồ họa, âm thanh khá tốt đúng không? Nhưng điều thú vị nằm ở chỗ, nhà sản xuất đã dùng chính âm thanh và màu sắc để xây dựng những câu đố. Bạn sẽ có dịp thử tài phán đoán âm thanh, khi làm quen với cái máy giúp bạn tìm hiểu ngôn ngữ Mặt trăng. Còn dịp trổ tài pha trộn màu sắc thì rất nhiều: Khi bạn trở thành thiên sứ hòa bình, bằng cách kết hợp các màu sắc lại với nhau sẽ tạo nên hòa thuận, những giống mới cho các cây trên Mặt trăng, hay lúc chế tạo những món ăn tuyệt vời "hối lộ" người Mặt trăng. Không dễ nhưng cũng rất thú vị. Ngoài ra, để hiểu và nói được ngôn ngữ mặt trăng, bạn phải trải qua quá trình thu thập ý nghĩa các ký tự. Học cách tính toán đọc được các con số để mua bán, cũng như khi giải đố. Nếu không bạn sẽ chỉ thấy toàn những ký tự "của thời đại @". Tôi cũng mất khá nhiều thời gian để đánh vật với chúng đấy. Phải nói công đoạn này rất công phu và "trần ai", nhưng nhờ vậy người chơi tập được tính kiên nhẫn khi giải quyết những chuyện khó khăn.

Mặc dù trong những trò chơi tìm đường thì việc kết hợp đồ vật là điều không thể thiếu. Song, với Voyage, đó là cả một nghệ thuật thật đúng với câu "nghề chơi cũng lắm công phu". Ngoài việc có quá nhiều thứ cần kết hợp, bạn còn phải biết "một chút" về hóa học và có suy nghĩ thật logic. Bạn có thể tạo ra một vật bằng nhiều cách kết hợp khác nhau, và trong game có thêm một cải tiến mới: một ngăn lưu lại tất cả những công thức mà bạn đã kết hợp. Thật tiện lợi, khi có quá nhiều thứ cần được tạo ra và kết hợp, và chắc chắn là bạn khó nhớ hết những công thức đó. Đây là một điểm tôi đánh giá cao về trò chơi, khi so với các game cùng loại. Do có nhiều cách kết hợp nên có lúc bạn sẽ "dư" các vật dụng hơn mức cần thiết. Đừng lo lắng về điều này, bạn có thể bán chúng lại cho người Mặt trăng, đổi lấy tiền phòng khi cần thiết. Nhưng nhớ là chỉ bán những vật dư mà thôi nhé, đừng nên bán lung tung nếu không bạn sẽ mất thời gian để làm lại, hoặc là tốn tiền để mua lại chúng đấy.

Ngoài ra, có một điều làm cho trò chơi này trở nên đặc sắc hơn, đó là cách chơi tự do mà không vấp phải sự xếp đặt bắt buộc nào cả. Điều này nâng cao tính chủ động khám phá và như thế sẽ mở ra cho bạn rất nhiều hướng đi mới khi chơi.

LỜI KẾT

Nhìn chung, Voyage đã đáp ứng đầy đủ nhu cầu về "chất" và "lượng" đối với một trò chơi phiêu lưu tìm đường hiện nay. Sau khi hoàn thành trò chơi này, tôi đã có một số vốn kha khá về những ký hiệu và cách tính toán của người Mặt trăng. Hy vọng, đến một lúc nào đó tôi sẽ có dịp áp dụng những kiến thức ấy trong thực tế với "người thật, việc thật". Còn bạn thì sao, bạn có muốn chuẩn bị trước cho mình để khỏi bỡ ngỡ khi gặp người Mặt trăng chưa?

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

Nhận định tổng quát:

Ưu

Đồ họa đẹp.
Không xếp đặt các tình tiết theo một kịch bản nhất định.
Cách bố trí đồ vật khi cần lấy để sử dụng rất tiện lợi.

Khuyết:

Có những công thức kết hợp quá khó.
Việc gợi ý để giải đố rất ít.

Kinh nghiệm:

- Trong màn đầu tiên nếu bạn không thể tìm ra hết các ô dữ liệu thì bạn vẫn có thể tiếp tục xoay sở để đáp xuống mặt trăng. Nhưng sau này bạn phải tiếp tục tìm cho đủ các ô dữ liệu ấy.
- Phải thường xuyên mở Logbook ra xem các thông tin thu thập hay khám phá được.
- Khi Logbook cũng không thể giúp gì cho bạn được, hãy đến hỏi các nhà thông thái trên mặt trăng. Tuy nhiên, không có việc họ giúp suông đâu nhé, mỗi câu trả lời đều được tính bằng đồng xu Lunar đấy.

LIÊN DỊ N

Tuy chưa thực sự có bước bứt phá để tạo khoảng cách lớn so với phiên bản đầu, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse vẫn xứng đáng là ứng viên sáng giá để các tín đồ RPG lựa chọn...

Sau khi "lỡ hẹn" với các game thủ PC qua phiên bản đầu của X-Men Legends, Ravensoft và Activision đã quyết định đưa phần hai của trò chơi ăn khách, được phóng tác dựa theo tập truyện nổi tiếng của Marvel, qua vùng đất của... "chuột, bàn phím" cùng với thời điểm phát hành trên các hệ console khác với tiêu đề X-Men Legends II: Rise of Apocalypse. Đây là một tin vui cho cư dân trên "vùng đất PC", đặc biệt là các cựu binh hâm mộ thể loại RPG.

KẺ THÙ CỦA KẺ THÙ LÀ BẠN

Genosha là nơi trú ngụ của các "mutant" (người đột biến gen) bị tàn phá bởi sự tấn công của tên độc tài Apocalypse. Cuộc tấn công của Apocalypse kéo theo sự mất tích bí ẩn của bốn "dị nhân" khác. Cùng với sự trợ giúp của giáo sư Sinister, Apocalypse lập kế hoạch thâu tóm sức mạnh của bốn "dị nhân", để làm cho hắn trở nên mạnh mẽ hơn với sức mạnh hủy diệt vô địch. Trong số các dị nhân "xấu số" bị bắt cóc có Quicksilver con trai của Magneto. Với quyết tâm chung tiêu diệt Apocalyse và bè lũ tay sai, nhóm bạn Wolverine, Cyclops, Storm đã đồng ý liên kết với "kẻ thù không đội trời chung" Magneto và các thuộc hạ của y, để thành lập liên minh dị nhân. Và họ lập tức lên đường thực thi công lý, ngăn chặn âm mưu của kẻ xấu xa Apocalypse.

ĐƠN GIẢN NHƯNG HẤP DẪN

Về cơ bản, X- Men Legends II: Rise of Apocalypse (XM2) không có nhiều thay đổi trong cách chơi so với phiên bản tiền thân. Nếu là fan của dòng RPG, bạn sẽ dễ dàng nhận ra game chịu sự chi phối "khá nặng" của nhiều game hành động nhập vai, mà điển hình nhất có lẽ là dòng Dungeon Siege. Bạn sẽ được giao nhận một "party" (nhóm) gồm bốn nhân vật khác nhau, trong đó bạn nắm quyền chi phối tùy biến một nhân vật cố định, trong khi đó máy sẽ đảm trách công việc cho ba tay còn lại. Việc giao nhận "quest" diễn ra tại căn cứ chính và sau đó bạn sẽ thực thi chúng dọc theo lộ trình mà game dẫn dắt. Nhìn chung, các nhiệm vụ hầu như không khác biệt gì mấy so với các game cùng loại trên thị trường, với yêu cầu chính đặt ra là tìm và diệt mọi vật cản được bố trí dọc theo đường đi. Ứng với mỗi "vật cản" được giải quyết, các nhân vật sẽ tích lũy được kha khá điểm kinh nghiệm, các bình cứu thương, vật dụng để hoàn thiện các chỉ số, hay đơn giản là các đồng tiền vàng để "shopping"...

Nếu như các trận đánh nhanh và đẹp mắt của Dungeon Siege, Diablo... luôn làm người

MINH HẠN

chơi cảm thấy choáng ngợp và hưng phấn, nhờ sự góp mặt xôm tụ của nhiều hiệu ứng phép thuật tinh xảo và các nhân vật đa dạng, thì XM2 cũng không hề kém cạnh khi có được sự góp mặt phong phú của vô số người hùng trong tập truyện tranh Marvel. Đó có thể là chàng Wolverine dũng mãnh, gan lì có thể lăn xả vào kẻ địch và làm chúng choáng váng bằng cặp móng vuốt sắc nhọn. Hay một Magneto có thể thu gọn đống vũ khí mà địch đang cầm trên tay, với siêu năng lực mạnh mẽ của mình. Còn cô nàng Storm có thể "hô mưa, gọi gió" hất tung đối thủ của mình lên không trung, v.v... Dĩ nhiên, để các siêu năng lực này mạnh mẽ và uy lực hơn, bạn có thể kết hợp các chiêu thức này với những nhân vật khác trong nhóm để tạo thành các đòn liên hoàn khác nhau, hoặc hoàn thiện chúng bằng các điểm tích lũy được.

Các siêu năng lực này ngoài chức năng trọng yếu là áp chế và vô hiệu hóa kẻ thù, chúng còn là những chìa khóa chính để bạn giải quyết vài "bài toán" nhỏ gặp trên đường đi. Magneto có thể dễ dàng lắp ráp các khối kim loại nằm rời nhau, để bắc thành cây cầu lớn tạo lối đi mới cho cả nhóm. Lợi dụng sức gió mạnh của Storm, bạn có thể dễ dàng dập tắt những đám lửa lớn đang phủ kín lối đi. Hoặc nếu bạn khoản muốn tìm một lối tắt an toàn hơn, bạn có thể dùng sức mạnh của Wolverine để phá vỡ bức tường chắn trước mặt... Để không phải lặp đi lặp lại, game cho phép bạn "thiên biến vạn hóa" các thành viên trong nhóm cố định ban đầu bằng vô số các siêu anh hùng khác nhau như Gambit, Sabertooth, Mystique... Đây thực sự là một cơ hội hiếm có, để bạn chiêm nghiệm các siêu năng lực khác nhau của từng nhân vật trong bộ truyện của Marvel, nếu chưa có dịp thưởng thức trên truyện tranh lẫn phim ảnh.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Beenox / Raven Software
THỂ LOẠI	Hành động / Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	20/09/ 2005
ESRB	TEEN
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1,2GHz+, 256MB RAM, VGA 64MB GeForce MX2+, HDD 2,5GB, Windows 98SE/ME/XP/2K
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,0GHz+, 512 RAM, VGA 128MB GeForce 4 Ti 4200+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon XP 1800+, RAM 512MB,128MB Radeon 9800 Pro, Biostar M7NCG Pro nForce 2

ĐIỀU KHIỂN NHÓM THUẬN TIỆN

Việc điều khiển nhóm trong đại đa số các game RPG, thường mắc chung một khuyết điểm là người chơi phải tỉ mỉ, chu đáo trong việc phân bố các trang bị giáp, nhẫn... để nhóm do mình điều khiển phát huy tối đa sức mạnh, tránh trường hợp "dũa lệch" mất cân xứng giữa các thành viên. Việc này "nướng" khá nhiều thời gian của người chơi, đặc biệt với những game điều khiển nhóm nhiều như Baldur's Gate, Dungeon Siege... Rất may mắn là Raven Software đã chắt lọc và giảm tải thời gian không đáng có này bằng AI linh hoạt của mình. Giờ đây bạn có thể an tâm thưởng thức cuộc chơi một cách thoải mái mà không còn phải gò bó, ôm đồm công việc phân chia nữa. Bởi lẽ, phần việc ngốn thời gian đã được các đồng đội máy bao biện và thực thi khá hiệu quả. Tất nhiên, nếu không hài lòng với thiết lập mặc định này, bạn hoàn toàn có thể chỉnh sửa tùy thích AI của các nhân vật máy, để phát huy tối đa hiệu quả.

ĐƯỢC VÀ MẤT

Với hơn hai mươi giờ chơi được dàn trải qua năm phần chính, mỗi phần lại có vô số các chương nhỏ để bạn mặc sức khám phá, XM2 quả thực là một game nhập vai đầy hấp dẫn, đáng để các fan RPG bỏ thời gian "tu luyện" trong khoảng thời gian dài. Bên cạnh đó, do xây dựng lại từ engine của phiên bản đầu, nên game đòi hỏi cấu hình tương đối mềm chứ không quá "sát" phần cứng như đại đa số các game có mặt trên thị trường hiện nay. Chỉ cần card màn hình... "cà tàng" Geforce 2MX (hay Radeon 7500 trở lên) là bạn có thể yên tâm đắm mình vào chuyến phiêu lưu hấp dẫn cùng các anh hùng Marvel.

Tất nhiên, với cấu hình khá mềm như vậy, khó lòng đòi hỏi XM2 những khung cảnh hùng vĩ, thơ mộng hay các mô hình có độ chi tiết cao. Tuy nhiên, nhà phát triển đã rất khéo léo "lấp" khuyết điểm này bằng việc tạo nhiều thay đổi trong cảnh chơi như cảnh rừng già âm u, đền thờ trang nghiêm của người Ai Cập cho đến các cảnh chiến đấu trên không hấp dẫn... "Ăn bài" nhịp nhàng là tông màu sặc sỡ và cách xây dựng hình ảnh theo phong cách "truyện tranh", đã giúp XM2 chiếm được thiện cảm của nhiều người chơi đồng thời tạo được nét độc đáo riêng.

Ngoài mục chơi đơn thú vị, game cũng không bỏ qua tính năng chơi mạng vốn đã có mặt từ phiên bản đầu. Với mục chơi này, bạn có thể dễ dàng bắt cặp một bạn chơi vừa ý để phối hợp tác chiến, hoàn tất phần chơi theo câu chuyện, hay đơn giản là cho "siêu anh hùng" của mình được dịp cọ sát với nhiều anh tài khác. Điều duy nhất đáng tiếc là game hoàn toàn chỉ hỗ trợ mục chơi này cho phần Online thay vì bổ sung cho cả LAN như nhiều game trước đây. Bên cạnh đó, góc quay camera kém linh hoạt gây khó chịu cho người chơi và phần âm thanh dậm chân tại chỗ từ phiên bản đầu, đã trở thành những điểm trừ không đáng có.

LỜI KẾT

Tuy chưa thực sự có bước bứt phá tạo khoảng cách lớn so với phiên bản đầu, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse vẫn xứng đáng là ứng viên sáng giá để các tín đồ RPG lựa chọn trong thời gian rảnh rỗi. Bất luận bạn là fan của bộ truyện tranh nổi tiếng nhà Marvel hay ghiền phim giả tưởng thì XM2 vẫn mang lại những cảm giác khác lạ nếu bạn sẵn lòng lên đường cùng chuột và bàn phím.

HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

ƯU:
- AI khá.
- Cách chơi dễ nắm bắt.
- Có thể hóa thân thành nhiều nhân vật khác nhau

KHUYẾT:
- Lối chơi lặp đi lặp lại.
- Không hỗ trợ chơi LAN.
- Nhạc nền kém hấp dẫn.

TUYỂN DỤNG

(Làm việc tại TP. HCM)

1.Thiết kế Video Game (Game Designer)

Mã GD02

Mô tả công việc: sáng tạo ý tưởng và thiết kế game cho mobile. Đánh giá, thực hiện thiết kế game cùng nhóm chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers...)
Yêu cầu: sáng tạo các game có tính khả thi trên mobile. Có kinh nghiệm và say mê về video game 2D, 3D. Có khả năng tổng hợp, phân tích và viết (bằng tiếng Anh) tốt. Cầu tiến, thích áp lực cao. Có kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế.

2.Lập trình viên (Software Developer)

Mã SD03

Mô tả công việc: lập trình các ứng dụng phần mềm.
Yêu cầu: chuyên ngành lập trình; thông thạo Java, C/C++...; có kiến thức về đồ họa trong Windows; có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh.

3.Kiểm lỗi phần mềm (Software Tester)

Mã ST05

Mô tả công việc: chạy thử để kiểm nghiệm, phát hiện và mô tả lỗi phần mềm.
Yêu cầu: đọc và viết tiếng Anh tốt. Tin học văn phòng và sử dụng internet căn bản. Ưu tiên ứng viên yêu thích video games.

www.gameloft.com - 100% vốn nước ngoài.
Môi trường làm việc quốc tế chuyên nghiệp.
Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh, liên hệ levutuenuong@gameloftvn.com
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC, 79B Lý Thường Kiệt P.8 Q.TB, TP.HCM

XBOX 360 - PSP - PS2 - XBOX - NDS - GAMECUBE AND MORE ..

BE PRO

PHONG CÁCH CHUYÊN NGHIỆP TẠO NÊN SỰ KHÁC BIỆT

SÀNH ĐIỆU VỚI CÁC PHỤ KIỆN PSP CAO CẤP

XBOX 360 ĐẶT HÀNG NGAY TỪ LÚC NÀY ĐỂ CÓ MÁY CHƠI CÙNG THẾ GIỚI

NDS TẶNG KÈM TAI NGHE VÀ BAO VỚI GIÁ 2,5TR
NDS G6 CARD NGHE NHẠC-XEM PHIM-CHƠI NDS GAMES TRÊN CARD
PSP VALUE PACK 260$ TẶNG KÈM NGAY LOGITECH CASE TRỊ GÍA 30$
PSP STANDPACK 220$
SONY DUO 1GB CHỈ VỚI 95$ - SONY DUO 2GB CHỈ VỚI 170-240$
XBOX 3.5TR TẶNG 5 GAMES
PS2 3.4TR TẶNG 5 GAMES
GAME CUBE 2.5TR TẶNG 2 GAMES

CTY THƯƠNG MẠI DỊCH VỤ VĂN PHÒNG ĐỨC VIỆT
SHOWROOM BE-PRO
88 NGÔ THÌ NHẬM HN
04.9763466
04.9763467

NANO SHOP SỐ 90 ĐƯỜNG 2-9 PHƯỜNG 1
THỊ XÃ VĨNH LONG
TỈNH VĨNH LONG 070.824382

GAMES SHOPPING VỚI WWW.ITSBEPRO.COM

NGHE NHẠC TRỰC TUYẾN MIỄN PHÍ VỚI WWW.CANHAC.COM

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD
TRONG VÒNG VÂY

Cuộc chiến thế giới lại tiếp diễn, câu truyện Brothers in Arms: Earned in Blood lần này đưa chúng ta theo dấu chân người lính Joe "Red" Hartsock - thuộc sư đoàn không vận 101 của Mỹ - trong những trận đánh kịch tính với quân phát xít diễn ra trên đất Pháp. Nhiệm vụ của bạn cũng như phần trước: dẫn dắt toán quân của mình, xông pha làn lửa đạn để hoàn thành những nhiệm vụ được giao. Trong vòng vây của đối phương, nơi kề cận giữa sự sống và cái chết, liệu bạn có thể bảo vệ được chính mình và những đồng đội xung quanh? Chiến tranh rất tàn khốc...

VÔ CÙNG THUYẾT PHỤC

Chỉ 6 tháng sau khi bản Brothers in Arms: Road to Hill 30 ra mắt, Gearbox Software lại tung ra phiên bản tiếp theo là Brothers in Arms: Earned in Blood (BIA2) là bất ngờ lớn nhất mà họ dành tặng cho người chơi. Thật ra, nếu gọi đúng thì đây là bản mở rộng độc lập (stand-alone expansion) thay vì là phần hai, vì về mặt cấu trúc tổng thể trò chơi chẳng khác phần đầu là bao. Thế thì tại sao tôi lại dành tặng cho BIA2 bốn chữ "vô cùng thuyết phục" ở phần đánh giá này? Câu trả lời thật đơn giản: trò chơi tuyệt hơn những gì ta mong đợi.

Một trong những điểm của BIA2 làm cho người chơi thích thú nhất, là việc nhà phát triển đã biến những khuyết điểm ở phần trước thành ưu điểm cho phần sau. Trước hết, cách xây dựng và dẫn dắt câu chuyện truyền cảm hơn: toàn bộ nội dung trong game được kể theo hồi ức của nhân vật chính, được thực hiện theo kiểu đối thoại giữa nhân vật này và người khác, cứ thế mạch game bắt đầu tiến triển. Cách làm này xem ra chiếm cảm tình, lôi cuốn người chơi tốt hơn theo kiểu để người dẫn truyện (narrator) độc thoại. Nếu đã chơi qua trò Mafia, bạn sẽ cảm nhận được cái "chất" của game nó "thấm" từ từ vào người từ lúc nào không hay, thông qua lối dẫn dắt trên.

Tuy nhiên, phần thay đổi làm ta phải gật gù hài lòng chính là lối chơi của game. Vẫn giữ nguyên phong cách mà phần đầu thiết lập: điều khiển nhóm, chiến đấu bằng những lệnh đơn giản nhưng hiệu quả, đan xen với các pha đấu súng quen thuộc. Nhưng BIA2 lại tiến triển mọi thứ theo cách riêng mà không phá đi những cái đã có. Nhân vật chính là Joe "Red" Hartsock, nên hẳn nhiên khía cạnh quan niệm và góc nhìn về các sự việc sẽ khác anh chàng Matt Baker ở phần một. Game giữ nguyên những bối cảnh đã diễn ra, nhưng lại đặt người chơi vào một vị trí khác mà trước đó họ không thể có được. Chẳng hạn, ở màn cuối của phần một, Matt Baker thực hiện nhiệm vụ ở hướng bên phải, còn trong BIA2, Joe Hartsock sẽ đột phá sang cánh trái. Chính cách liên kết giữ "không gian" nhưng tạo "góc độ" lạ, đã cuốn hút người chơi khám phá các sự kiện trong game một cách say mê.

Như chúng ta từng biết trong phần một, việc di chuyển tự do đó đây là một điều không được như ý. Nay với BIA2, môi trường được mở rộng ra rất nhiều (theo cảm nhận, mỗi màn hầu như rộng lớn gấp đôi so với phần một). Đây là một điểm đáng hoan nghênh và đúng theo những gì mà Gearbox Software đã từng hứa. Điều này tạo cho tính chiến thuật nhóm của BIA2 phát huy mạnh mẽ và có chiều sâu hơn. Bạn có thể di chuyển theo nhiều hướng để tiếp cận mục tiêu mình muốn, khi thực hiện nhiệm vụ xem ra cũng thoải mái không bị gò bó như trước.

Tất nhiên, mở rộng bản đồ là một điều tốt nhưng nó kéo theo không ít rắc rối nảy sinh: Liệu game có tăng thêm lính không? Nếu có thì với sự xuất hiện của quá nhiều đơn vị có làm nặng game không? Máy sẽ phản ứng ra sao khi giờ đây người chơi có nhiều cơ hội... đánh lén chúng? Những điều trên đã nằm sẵn trong kế hoạch thực hiện. Mở rộng bản đồ cũng đồng nghĩa tăng thêm lính xuất hiện, nhưng để "giảm tải" cho máy tính, nhà phát triển đã khôn khéo chia lính thành nhiều đợt, cách nhau chỉ vài phút. Như vậy thôi, cũng đủ để người chơi bận rộn chống trả, mà cũng chẳng có phàn nàn gì. Nhờ đó, nhịp game cũng tăng nhanh hơn so với phần đầu.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Khi bản đồ màn rộng hơn, đồng nghĩa với việc một pha tấn công sẽ được thực hiện từ nhiều hướng hơn? Nhà phát triển đã xây dựng lại AI cho phù hợp với hoàn cảnh. Giờ đây đối thủ máy tỏ ra linh hoạt hơn rất nhiều trong những trận giao tranh. Chúng biết phối hợp chia đội khi hành quân, yểm trợ lẫn nhau, thay đổi vị trí để tấn công (nếu thấy lợi) hoặc bỏ chạy thật nhanh (khi bất lợi). Thậm chí, có lần tôi tưởng kẻ địch chỉ ở trước mặt mình, nhưng thật bất

ngờ máy lại tung lực lượng đánh sau lưng. Thật tiếc là những trường hợp như thế khá ít trong game, nếu không người chơi sẽ gặp không ít rắc rối. Ngoài ra, nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy, lúc máy bị tấn công bất ngờ từ bên hông, chúng sẽ có những động tác cuống cuồng lên rất thú vị. Sự thay đổi AI không chỉ dành riêng cho phía đối phương mà còn cho cả phe ta. Kỳ này, nhóm quân của bạn thông minh hơn trong việc tìm vị trí ẩn nấp, rất ít xảy ra lỗi ngớ ngẩn đứng sai vị trí như phần đầu nữa (thi thoảng khi chơi mạng vẫn còn lỗi này). Thêm nữa, khả năng bắn "ghìm" (suppression fire) giờ đây tốt hơn, phủ đầu được đối thủ hoàn toàn, đủ để bạn có thời gian đi vòng đánh thọc hông. Và tất nhiên, lỗi bắn xuyên vật thể trước đây cũng không còn nữa. Nhờ vậy, sự phi lý chẳng còn, trả lại cho game đúng với thực tế: anh có kế hoạch tác chiến tốt và nhanh nhạy trong những pha đấu súng, sẽ giành phần thắng. Không có màn nào quá khó, nhưng cũng chẳng màn nào dễ trong BIA2.

CO-OP THỐNG TRỊ

Song hành cùng những thay đổi của phần chơi đơn, phần chơi mạng của BIA2 có nhiều sửa đổi đáng giá. Đầu tiên là game phát sinh thêm hai loại hình chơi mạng: Skirmish và Multiplayer. Mục Multiplayer vẫn là hình thức đấu đối kháng như cũ, nhưng số lượng màn chơi lên đến 20. Ngày nay, không phải game nào có mục chơi mạng cũng chịu khó đầu tư nhiều màn chơi đến thế! Còn với Skirmish, bạn sẽ được tiếp xúc với 4 dạng chơi: Objective (chơi theo nhiệm vụ), Timed Assault (tính điểm theo thời gian), Defense (tử thủ trước hàng loạt đợt tấn công) và Tour of Duty (làm nhiệm vụ liên hoàn không được lưu game). Mỗi dạng chơi đều có cái hay riêng của mình. Riêng tôi đánh giá cao dạng chơi Tour of Duty, vì bạn phải thực hiện "liền tù tì" nhiều nhiệm vụ cùng lúc mà không được lưu game. Và tất cả 4 dạng chơi này đều thuộc "sở hữu" của một mục chơi rất hấp dẫn: Co-op. Nghĩa là, dù bạn chơi dạng nào cũng đều có thể chơi Co-op với một người bạn, hoặc bạn vẫn có thể chơi "độc hành" cũng trong phần Skirmish này. Chưa hết, mục Co-op này còn cho phép người chơi lựa chọn điều khiển một trong hai phe: Mỹ và Đức. Thi thoảng đứng ở góc nhìn của phe đối lập khi chơi, quả cũng là một cảm giác lạ.

LỜI KẾT

Thật đáng ngạc nhiên ở bản BIA2 này, rất khó để "bắt lỗi" trò chơi ở mọi mặt. Từ hình ảnh, âm thanh, lối chơi cho tới AI đều được các nhà làm game "gọt giũa" cẩn thận. Quả là hiếm thấy trò chơi nào đạt đến độ gần như hoàn chỉnh đến vậy. Trong khi chúng ta còn đang "nóng máy" với BIA2, thì có thông tin cho biết, nhà phát triển đang bắt tay vào thực hiện phần 3 với sự hỗ trợ của engine Unreal 3, dự tính sẽ tung ra trong năm 2006. Vậy thì, chúng ta hãy đột phá "vòng vây" trong BIA2 trước đã.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

UU:
- Tính chiến thuật được phát huy nhiều nhờ môi trường rộng lớn.
- AI linh hoạt.
- Co-op thú vị.

KHUYẾT:
- Thỉnh thoảng vẫn xảy ra lỗi nhóm quân đứng sai vị trí khi chơi mạng.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Gearbox Software
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	06/10/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz+, 512MB RAM, VGA 64MB GeForce 4+ (không hỗ trợ GeForce 4 MX), HDD 3GB, Windows XP/2K
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+, 512 RAM, VGA 128MB GeForce 4 Ti 4200+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+, RAM 1GB (dual),256MB GeForce 7800 GTX, MSI K8N Neo4

TS Online

Lôi Đài Tranh Bá

www.tsonline.net.vn

Loạn Đấu Lôi Đài

Quyết chiến 30 vòng

Giải cứu Nhị Kiều

NPC

Đặc Biệt:

Quân Đoàn Quyết chiến Liên Server

ASIASOFT

VIETNAM CO., LTD.

Lôi Đài Tranh Bá

TSOnline	
PHÁT HÀNH	Asiasoft
SẢN XUẤT	Chinese Gamer
CẤU HÌNH	PII 400MHz+; RAM 128MB; VGA 16MB.

Anh Hùng Thời Loạn

Ngày nay, nói đến "Tam Quốc Diễn Nghĩa", người ta thường liên tưởng về một giai đoạn bão táp của lịch sử Trung Hoa, khi mà triều đình không còn khả năng chi phối toàn đất nước, loạn lạc chiến tranh nổ ra khắp nơi. Có thể nói Tam Quốc là một thời kỳ quan trọng trong lịch sử hình thành nước Trung Hoa, và cũng là một thời kỳ mang lại nhiều cảm hứng cho các công ty game đặc biệt là Koei với các dòng game nổi tiếng như: Romance of Three Kingdoms, Dynasty Warriors (Sangoku Musou), Kessen Series. Có lẽ không cần nói ra, nhiều người trong chúng ta vẫn có thể nhớ đến Triệu Vân, Quan Vũ, Trương Phi, Hoàng Cái... những vị tướng, nhà quân sự tài ba hay Lưu Bị, Tào Tháo, Khổng Minh, Bàng Thống... những nhà lãnh đạo, mưu lược hơn người. Ngày nay, khi loại hình trò chơi trực tuyến (game online), một loại hình giải trí đang ngày càng được ưa chuộng, cũng như rất nhiều game khác, Tam Quốc Diễn Nghĩa cũng đã bước vào thế giới ảo để minh họa một thời kỳ bão táp và đưa người chơi vượt thời gian phiêu lưu về quá khứ. Đó chính là TSOnline (TSO)

TRỞ VỀ TỪ TƯƠNG LAI

Quay ngược thời gian về những năm 220-280, những hoàng đế cuối cùng của nhà Hán quá tin dùng giới hoạn quan mà gạt bỏ những bề tôi trung trực. Triều đình ngày càng bê tha, hư nát, khiến kinh tế suy sụp và an ninh bất ổn. Đến đời Hán Linh Đế, loạn giặc Khăn Vàng nổ ra do Trương Giác, một người đã học được nhiều ma thuật và bùa phép chữa bệnh, cầm đầu.

Hà Tiến chỉ huy các quan đại thần chẳng mấy chốc dập tắt được quân nổi loạn. Hà Tiến là anh rể vua và nhờ đó nhận được chức đại tướng quân của triều đình. Tuy nhiên, Hà Tiến lại mắc mưu của đám hoạn quan, bị chúng lừa vào cung và giết chết. Liền sau đó các quan đại thần nổi giận, vào cung giết sạch đám hoạn quan này.

Trong số các quan lại cứu vua có Đổng Trác là thứ sử Tây Lương. Sau đó, ông ta phế truất Linh Đế và lập Trần Lưu Vương lên làm hoàng đế,

rồi làm tướng quốc nắm hết quyền triều chính.

Hành vi tàn bạo, lộng quyền của Đổng Trác khiến quan lại vô cùng phẫn nộ, họ hội quân với Viên Thiệu và lập mưu khiến Đổng Trác dời đô từ Lạc Dương về Trường An. Cuối cùng Đổng Trác bị giết bởi chính người con nuôi của ông ta là Lữ Bố, một chiến binh dũng mãnh, do cùng giành giật một người con gái đẹp là Điêu Thuyền. Trong lúc đó, các quan lại lục đục nội bộ với nhau. Tôn Kiên, cha của Tôn Sách và Tôn Quyền, lợi dụng lúc lộn xộn, đã lấy được ngọc tỷ triều đình. Không còn triều đình trung ương vững mạnh, các quan lại quay về địa phương của mình và bắt đầu giao chiến với nhau. Nhiều anh tài như Tào Tháo và Lưu Bị, mặc dù chưa chính thức được ban tước và quân, cũng bắt đầu xây dựng lực lượng riêng.

Thời gian này, dân tình vô cùng lầm than, nghèo đói và bệnh tật. Cảm thương cho những người dân yêu chuộng hòa bình lại phải sống trong cảnh dầu sôi lửa bỏng, Nam Tinh Quân và Bắc Tinh Quân cải mệnh trời đi đến tương lai với hi vọng tìm được người tài trở về bình ổn giang sơn. Trong lúc làm phép đi đến tương lai hai vị tiên Nam, Bắc Tinh Quân đã vô tình đánh thức Tứ Thần Thú Linh vốn là 4 vị Thần Thú cai quản Phong, Địa, Thủy, Hỏa. Bốn vị Thần Thú cảm thông với những lo lắng của Nam, Bắc Tinh Quân và quyết định sẽ trợ giúp vị anh hùng sẽ trở về từ tương lai.

Yếu tố và chiến thuật

Khi bắt đầu, người chơi sẽ được lựa chọn giới tính, khuôn mặt và một số chi tiết khác cho nhân vật của mình. Đồng thời phải chọn thuộc tính cho nhân vật đó. Trong game có 4 thuộc tính "Địa - Thủy - Hỏa - Phong" tương khắc với nhau, do đó việc chọn thuộc tính cũng sẽ ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển của nhân vật sau này. Với mỗi yếu tố bạn chọn sẽ có một Thần Thú của thuộc tính đó giúp đỡ bạn. Vấn đề về chiến thuật sẽ phát sinh khi trận đấu có nhiều hơn 2 người bởi vì có nhiều thuộc tính trong khi mỗi người chỉ được chọn một thuộc tính và các thuộc tính tương khắc với nhau.

Khác với những game online khác, TSO thiên về đánh theo lượt, mỗi khi đánh nhau màn hình chơi game sẽ chuyển sang một giao diện khác (Battle Mode) ở đó cùng lúc mỗi bên có 20 giây để điều khiển nhân vật của mình và sau đó trận đấu sẽ bắt đầu mà không có sự can thiệp của gamer. Quy trình chiến đấu cứ thế lặp lại cho đến khi có người thua cuộc. Vì có sự tương khắc về thuộc tính nên việc ai đánh trước ai đánh sau cũng vô cùng quan trọng; việc tăng điểm cho nhân vật mỗi khi lên cấp (level) mang tính chiến lược rất cao.

Trong game mỗi nhân vật khi lên cấp sẽ được 2 điểm Status (gọi là điểm trạng thái) và 1 điểm Skill (điểm kỹ năng). Điểm Status dùng để tăng các chỉ số cá nhân như: Sức đánh, nhanh nhẹn, HP (máu), SP (năng lượng). Điểm skill dùng để học các tuyệt kỹ như: phép thuật hoặc các tuyệt chiêu. Bên cạnh đó mỗi nhân vật còn được trang bị rất nhiều thứ như: áo giáp, nón, găng tay, giày, vũ khí... Những đồ vật này bạn không thể có khi đánh quái vật mà bạn chỉ có được khi làm các nhiệm vụ, hoặc... tự thân vận động. Tự thân vận động nghĩa là bạn phải đi đào khoáng, học thuật chế tạo, đi bắt sơn tặc để có vốn mà tự tạo vũ khí cho mình,

Tsonline mở thêm 3 sự kiện diễn ra thường xuyên cho người chơi.

1. **Loạn Đấu Lôi Đài (Tối thứ tư hàng tuần):** Người chơi sẽ tham gia đánh lôi đài, chiến đấu và chiến thắng để nhận được phần thưởng là những vật dụng giá trị trong game. Bạn có thể tham gia theo đội hoặc cá nhân.
2. **Quyết chiến 30 vòng NPC (Tối thứ sáu hàng tuần):** Người chơi có thể tập hợp thành nhóm hay đơn độc tham gia. Người chơi sẽ lần lượt chiến đấu với 30 nhóm NPC, với mỗi trận thắng sẽ có những phần thưởng giá trị tương ứng tặng cho người chiến thắng.
3. **Giải cứu Nhị Kiều (Trưa chủ nhật hàng tuần):** Người tham gia sẽ phải đánh thắng 13 tầng tháp được canh giữ bởi 13 nhóm NPC cực mạnh, mục đích giải cứu 2 người đẹp vùng Giang Đông, Đại Kiều và Tiểu Kiều.

Và một sự kiện khá đặc biệt:

- **Quân Đoàn Quyết Chiến Liên Server (sẽ mở trong thời gian sắp tới):** Trong sự kiện này các Quân Đoàn mạnh ở các server khác nhau sẽ có cơ hội để thi đấu với nhau. Đây là một sự kiện hứa hẹn rất nhiều thú vị bất ngờ.

rồi để dùng hoặc buôn bán, trao đổi.

Trong TSO có rất nhiều nhiệm vụ và chúng sẽ theo game thủ suốt chặng đường hành hiệp. Các nhiệm vụ từ dễ đến khó sẽ giúp các game thủ làm quen dần với cách thực hiện nhiệm vụ. Đặc biệt, những nhiệm vụ liên hoàn (2, 3 nhiệm vụ liên kết với nhau), thường phải thực hiện cùng lúc với nhiều người khác mới có thể vượt qua. Đây cũng là một thế mạnh của game online nói chung và TSO nói riêng.

ĐỒ HỌA – ÂM THANH

Âm thanh trong game đảm bảo đủ gây ấn tượng mạnh ngay cả với những game thủ khó tính nhất. Mỗi lúc vào trận đấu nhạc sẽ dồn dập như thúc giục người anh hùng và mỗi khi đi ngao du nhạc sẽ dịu lại tạo cảm giác thanh thản.

Về đồ họa đây là một game 2D thuần túy, nét vẽ giống như phim hoạt họa. Tuy vậy những chi tiết, cảnh nền trong game được chăm chút rất tỉ mỉ. Bạn sẽ thấy một thế giới Tam Quốc đầy màu sắc với những nhân vật trong Tam Quốc được vẽ lại một cách hài hước, vui nhộn.

NHẬN XÉT CHUNG

TSO lấy bối cảnh vào thời kỳ Tam Quốc. Những nhân vật, sự kiện trong thời kỳ này được TSO minh họa sống động đầy màu sắc. Với hệ thống hơn 2000 nhiệm vụ, những phần thưởng bất ngờ sẽ tạo cho game thủ niềm hứng thú trong suốt cuộc phiêu lưu. Nếu bạn là người thích khám phá những cái hay, đẹp trong game và đặc biệt với những bạn vốn là fan của "Tam Quốc Diễn Nghĩa" thì đây là một game đáng để thử qua.

QUY NHƠN

Kể từ ngày 25/10, TsOnline sẽ chính thức đi vào giai đoạn thu phí qua hình thức thẻ cào: Thẻ @ CASH, có thể sử dụng để nạp vào tài khoản cho các game của công ty như TSonline, Gunbound và những game sắp phát hành sau này. Thẻ có mệnh giá từ 20.000 đến 140.000 được tính theo giờ hay theo ngày. Từ 18/10/2005 đến 12h trưa 08/11/2005, AsiaSoft còn có chương trình khuyến mãi "Cảm ơn khách hàng" khá hấp dẫn như tặng "item", miễn phí 3 ngày... Chi tiết có thể tham khảo tại www.tsonline.net.vn.

XBOX

FARCRY INSTINCTS

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

BẢN NĂNG SINH TỒN

FAR CRY INSTINCTS	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	27/09/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	XBOX

Ưu điểm phần cứng vượt trội các thế hệ console cùng thời đã giúp XBOX dễ dàng sở hữu được những tựa game mác "Only" nổi tiếng Kingdom Under Fire, Ninja Gaiden... Theo xu thế chung, Far Cry - tựa game hành động hay nhất trên PC năm rồi - đã "đáp cánh" xuống mảnh đất hứa XBOX với mặt danh mới "Instincts".

BÌNH CŨ

Một ngày làm việc bình dị đối với chàng thợ lái Jack Carven, khi anh làm nhiệm vụ hộ tống vị hành khách đặc biệt của mình dạo quanh quần đảo Jacuta. Neo thuyền lại để nghỉ ngơi trong khi chờ đợi nữ khách của mình du ngoạn xung quanh bằng canô, Jack bất ngờ bị một đám người lạ mặt tấn công dữ dội. Thoát chết trong gang tấc, Jack bắt đầu chuyến phiêu lưu định mệnh, vén màn bí mật đang phủ lấp trên hòn đảo huyền bí này. Liệu Jack có an toàn thoát khỏi hòn đảo này trước sự săn đuổi ráo riết? Tất cả đều tùy thuộc vào sự tháo vát cùng tài xạ kích cự phách của bạn!

RƯỢU MỚI

Nếu chỉ mới đọc lướt qua kịch bản, hay so sánh nhiều game hành động PC chuyển thể sang console hoặc ngược lại, chắc chắn bạn sẽ dễ dàng ngộ nhận Far Cry Instincts chỉ là "biến thể" tên gọi gốc từ bên PC, một chiêu bài nhằm tăng thêm doanh số của Far Cry, trong khi thực chất giữa chúng hầu như không có sự khác biệt đáng kể nào. Điều này có lẽ đúng với vài tựa game trước đó, nhưng Far Cry Instincts lại là trường hợp khá đặc biệt nằm ngoài quy luật trên. Hơn nữa, những đặc điểm của nó không hề kém cạnh người anh song sinh trước đây của mình.

Các pha giằng co nảy lửa quyết liệt cùng các đối thủ máy tiếp tục hiện diện trong phiên bản mới này kèm thêm chức năng "dual wielding" (khả năng sử dụng hai súng cùng lúc) rất hiệu quả trong những màn càn lướt "tốc chiến tốc thắng" khi gặp đối phương quá đông, hay kĩ năng nín thở nhằm bảo đảm sự chính xác tuyệt đối trong những pha bắn tỉa đang được áp dụng khá phổ biến trong nhiều game hành động gần đây. Instincts còn khiến người chơi khá thích thú khi bổ sung các pha "stealth action" khá hấp dẫn nhằm hạn chế tối đa chuông "báo động". Bạn có thể rón rén, lợi dụng địa hình rậm rạp để thực hiện các đòn phục kích bất ngờ từ sau lưng đối thủ với một đòn chí mạng; âm thầm len lỏi dưới gầm nhà sàn với khẩu súng hãm thanh trên tay để hạ gục một tên lính canh từ khe hở của sàn nhà... Nếu cảm thấy chán ngấy với công việc "ẩn nấp", hay các màn đấu súng tay đôi bạn có thể thử cảm giác căn não khi "đặt bẫy" địch thủ bằng các vật dụng tìm thấy trên đường đi như nhánh cây, mìn định hướng... cùng vài viên đá nhỏ đánh lạc hướng để hoàn tất công việc đưa "mồi" vào bẫy.

Ngoài các màn trình diễn theo kiểu "hành động ẩn nấp" na ná đặc vụ Sam Fisher và đặt bẫy khá hấp dẫn và mới mẻ, để làm các pha đuổi bắt thêm quyết liệt và lý thú, Instincts không bỏ quên sự đóng góp tương đối "xôm tụ" của các phương tiện cơ giới đường không, bộ và thủy. Điển hình như chiếc jeep, canô trang bị

súng liên thanh, tàu lượn vừa ngắm cảnh vừa làm phương tiện vận chuyển nhanh và tiện dụng để đáp từ bờ này sang bờ kia. Dĩ nhiên không thể bỏ qua vài món mới như xe môtô, xuồng máy vượt mọi địa hình (khá tương đồng với chiếc xuồng máy mà Gordon Freeman đã sử dụng). Nhìn chung, các phương tiện cơ giới này tương đối hữu dụng vì chúng không những giúp bạn tiết kiệm thời gian di chuyển, mà còn là lá chắn khá an toàn nếu bạn thích "tả xung hữu đột" bất ngờ vào doanh trại địch được canh gác kiên cố.

Nét nổi bật trong toàn bộ phần chơi đơn của Instincts khiến nhiều người chơi đặc biệt quan tâm và hưởng ứng chính là tài biến hoá thành "quái vật" của Jack vào khoảng giữa trò chơi. Ngoài những cái tát nẩy lửa hạ đo ván đối phương trong chớp nhoáng, Jack còn có thể lao mình như tên bắn không kém gì tốc độ của những chiếc môtô, hay thực hiện một cú bay người trên không sang bờ đối diện, hay khả năng nhìn xuyên suốt trong đêm tối để khắc chế địch hiệu quả trong những hầm mỏ ẩm thấp và tối tăm. Đặc biệt hơn cả giờ đây bạn có thể giúp Jack ẩn mình vào các chỗ núp an toàn, chờ "hồi máu" sau những trận dụng độ, thay vì phải mạo hiểm xông vào các chốt gác được canh phòng cẩn mật để thu nhặt các gói cứu thương như trước đây.

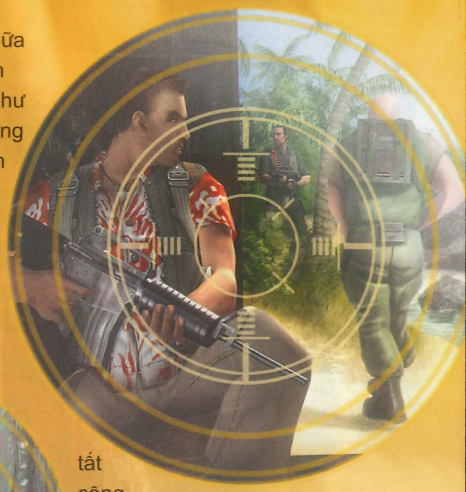
NHỮNG THỬ THÁCH SÁNG GIÁ

Khi lần đầu xuất hiện trên PC, Far Cry nhanh chóng trở thành đề tài bàn luận sôi nổi trong giới chơi game và được mệnh danh là một trong những cơn ác mộng của bất kì tay súng "pro" nào. Nên ngay khi công bố phát hành sang hệ XBOX, câu hỏi được đặt ra là bên cạnh phần gameplay được thêm thắt gia vị, liệu Intincts có tiếp tục làm thỏa mãn người chơi console bằng chất lượng AI thiết lập ở mức tương xứng hay không? Quả thực, Instincts đã không phụ lòng kỳ vọng của nhiều tay chơi. Tuy chưa đến mức thông minh như các đồng đội máy trên PC, nhưng trong FC Instincts đối phương khá khó chịu cho bất kì tay chơi nào. Chúng phối hợp tác chiến khá bài bản, từ việc co cụm thành nhóm đông để vây hãm người chơi, bắn chuông cứu viện khi đánh hơi thấy tiếng động, sử dụng các thùng phuy dễ nổ để cản lộ trình chính của bạn, hay ẩn mình kín trong các tán lá xanh…Thêm vào đó với chức năng lưu theo các "checkpoint" (tương tự như phiên bản PC trước đây), được bố trí khá xa nhau đã tạo thêm nhiều thử thách "thi vị" làm hài lòng bất kì tay chơi khó tính nào.

VẪN DUYÊN DÁNG NHƯ NGÀY NÀO

Vốn được dân trong nghề tôn làm "sát thủ phần cứng" trên PC khi ngày đầu ra mắt đồng thời trở thành "phép đo" biểu trưng cho các cỗ máy "hàng chiến" thời bấy giờ, có lẽ không phải bàn đến chất lượng đồ họa tuyệt vời mà Far Cry đã mang lại, điều duy nhất mà bạn phải băn khoăn là liệu cỗ máy ở nhà có đủ sức gánh vác tay "assassin" này ở mức thiết lập cao nhất hay không. Khi công bố việc phát hành Far Cry Instincts, rất nhiều người chơi console vui mừng lẫn băn khoăn liệu Ubisoft và Crytek có tiếp tục duy trì được thành công trên địa bàn PC với chất lượng phần cứng được tối ưu liên tục sang "lãnh địa" console với phần cứng đã có tuổi. Fan XBOX đã phải "chột dạ" khi Ubisoft công bố hủy bỏ việc phát triển Instincts cho hệ PS2 vì nhiều lý do khách quan.

Kết quả mà Far Cry Instincts mang đến cho các fan thật sự vượt ngoài dự đoán của nhiều người. Tuy chưa đến mức "mười phân vẹn mười" như đàn anh PC, nhưng khung cảnh cát trắng thơ mộng dưới các tán dừa xanh ngắt, hay ánh nắng phản chiếu trên mặt nước giữa trưa trong FC Instincts khiến bạn không khỏi "xuýt xoa" như đang lạc giữa một thiên đường nhiệt đới hoang sơ và quyến rũ. Không chỉ có những cảnh đẹp, thiết lập vừa mắt người chơi các màn trong FC Instincts được kiến thiết khá rộng, ít load cảnh và tốc độ khung hình luôn ổn



định để bạn mặc sức tung hoành cùng các đối thủ máy một cách dễ chịu nhất.

Trừ phi bạn cố gắng làm phép so sánh "khập khiễng" chất lượng đồ họa của XBOX với những cỗ máy PC tân tiến ở thời điểm này, thật khó phủ nhận Far Cry Instincts là một trong những game có chất lượng đồ họa thuộc hàng tốt và tận dụng khá triệt để sức mạnh phần cứng của XBOX ở thời điểm hiện tại.

CHƠI MẠNG ĐƯỢC CHĂM CHÚT HƠN

Nếu như mục chơi này chỉ dừng ở mức trung bình trong phiên bản PC trước đây thì trên XBOX nó lại tỏa sáng bất ngờ với việc bổ sung công cụ chỉnh sửa bản đồ khá trực quan và hiệu quả. Bạn có thể tạo dựng bản đồ yêu thích theo nhiều mô hình khác nhau từ rừng nhiệt đới, hay khu vực đầm lầy nguyên sinh được phủ lấp bởi vô số cây cối, đồi núi cao hiểm trở, hay các doanh trại của địch,… đồng thời trang hoàng chúng tùy thích bằng vô số vật thể như cây cối, phương tiện cơ giới chỉ với vài thao tác đơn giản. Tất nhiên, sau khi hoàn tất công việc "thi vị" này bạn có thể chia sẻ thành quả của mình với bạn bè hoặc vô số tay chơi khác qua hình thức đấu mạng bằng

"splitscreen" hay dịch vụ "XBOX Live!". Chính những thay đổi tưởng chừng nhỏ nhặt này lại giúp Instintcs vượt qua người anh song sinh PC của mình, đồng thời nhận được sự tán dương của đại đa số người chơi và hứa hẹn hấp dẫn không kém những anh tài khác trên thị trường.

LỜI KẾT

Bất luận đã hoàn thành phiên bản trước của Far Cry trên PC hay không, FC Instincts vẫn xứng đáng là một trong những game hành động hay nhất mà bạn nên chú ý trong năm nay. Nhất là khi nó đã hội tụ những yếu tố cần từ phía người chơi, với hạt nhân gameplay được "refresh" cho đến nền đồ họa trình diễn xuất sắc và tất nhiên không thể bỏ qua "multiplayer" mục chơi tạo ưu thế rõ rệt cho hệ Xbox

HUY VŨ.

INDIGO PROPHECY

VÒNG QUAY NGHIỆT NGÃ

New York một đêm mùa đông 2009, Lucas Kane ăn tối một mình tại Doc's Dinner. Đột nhiên, như có một năng lực siêu nhiên mạnh mẽ kiểm soát lấy thân thể anh, Lucas cầm chiếc dao nhỏ trên bàn ăn và lẳng lặng bước vào nhà vệ sinh rồi ngoan ngoãn ngồi bất động...

Thức tỉnh, Lucas bàng hoàng nhận ra trước mặt mình là nạn nhân bị giết bởi chính con dao anh đang cầm. Tâm trạng rối bời vì bỗng trở thành kẻ giết người, Lucas cố gắng lấy lại sự bình tĩnh để bỏ trốn khỏi hiện trường gây án trước khi cảnh sát và các điều tra viên ập đến.

Thoát khỏi bàn tay công lý trong gang tấc, nhưng nỗi ám ảnh về vụ án mạng luôn luôn hiện về mỗi đêm, cắn rứt lương tâm Lucas. In đậm những kí ức còn sót lại trong anh là hình ảnh một bé gái đang cầu gọi sự cứu giúp từ phía anh… Cô bé ấy là ai, "bàn tay đen" đứng đằng sau vụ án mạng ấy là ai? Liệu Lucas có thể khám phá những bí ẩn đang bao trùm lên số phận của mình để thoát khỏi vòng luẩn quẩn bị "săn đuổi" hay an bài với sự thật vĩnh viễn không thể khám phá? Vòng quay định mệnh ấy xin để bạn được tự do quyết định...

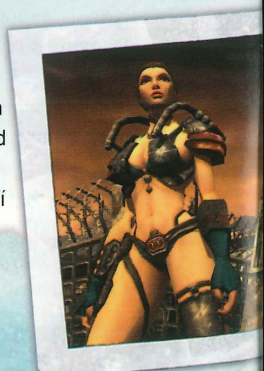
KHÚC BIẾN TẤU ĐẦY NGẪU HỨNG

Trong khi hầu hết các tựa game phiêu lưu đang có mặt trên thị trường thường mắc phải một điểm chung là áp đặt người chơi vào một nhân vật chính cố định để giải quyết những vấn đề mà game đặt ra, Indigo Prophecy cố gắng vượt ngoài quỹ đạo nhàm chán này bằng việc cải tiến khá nhiều phong cách chơi theo chiều hướng "thú vị" và "hấp dẫn" hơn. Trong suốt quá trình khai phá diễn tiến của truyện game, ngoài khả năng tiếp xúc, đồng thời tương tác với vô số nhân vật phụ (NPC) trên đường đi người chơi còn có cơ hội điều khiển qua ba nhân vật có vai trò và mối liên quan khá mật thiết đến vụ án. Họ gồm điều tra viên Carla Vincent, trợ tá đắc lực của cô Tyler Miles, và Markus Kane-một linh mục ngoan đạo và anh trai của Lucas. Với việc cho phép người chơi đan xen điều khiển qua lại nhiều nhân vật khác nhau, ngoài ý nghĩa làm gameplay phong phú và đa dạng hơn, người chơi còn có được tầm nhìn bao quát, sâu sắc hơn xuyên suốt truyện game dưới nhiều góc độ và trạng thái tâm lý khác nhau: Lucas hoang mang, bị săn đuổi, Carla dịu dàng nhưng quyết đoán trong công việc với quyết tâm lôi được hung thủ ra ánh sáng; hay chàng trợ lý Tyler vui tính, hơi bộc trực nhưng trách nhiệm cao…

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Thoạt nhìn, Indigo Prophecy làm nhiều người chơi liên tưởng đến những game phiêu lưu "point-click" nhưng được thiết kế theo góc nhìn người thứ ba như Syberia I&II hay gần đây là Still Life. Nhưng chỉ cần dạo đầu qua cảnh chơi đầu tiên, bạn sẽ mau chóng nhận ra game có khá nhiều khác biệt với những game phiêu lưu mang nặng trường phái "cổ điển" đã bám rễ khá lâu từ trước đến nay.

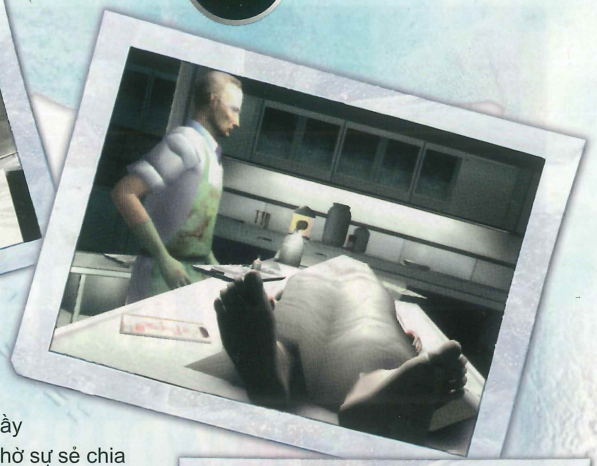
Một trong những thay đổi tương đối độc đáo của Indigo Prophecy là việc áp dụng hệ thống MPAR (Motion Physical Action Reaction) vào những pha tương tác giữa nhân vật trong game với môi trường động xuyên suốt trò chơi. Điều này có nghĩa các thao tác click và rê chuột đã tương đối cũ sẽ được gạt bỏ, thay vào đó bạn sẽ được "động tay động chân" vùng vẫy trong môi trường 3D bằng phím bấm gamepad một cách trực quan hơn. Ví



INDIGO PROPHECY (FAHRENHEIT)	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Quantic Dream
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	26/09/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	XBOX-PS2-PC

như để giúp Lucas cứu sống một em bé sắp chết đuối, hay đu người và giữ thăng bằng trên thang vịn tiếp đất của trực thăng đang bay để lẩn trốn sự truy đuổi của cảnh sát..., người chơi phải lặp lại thật nhanh và đều các phím bấm "L1 và R2". Tình huống càng phức tạp và căng thẳng cường độ lặp các thao tác này càng nhanh và phức tạp hơn, giống ngoài đời thực vậy, việc dồn sức để bám trụ lấy chân đáp máy bay giữa trời đầy gió sẽ tiêu tốn của bạn nhiều công sức hơn so với việc lặn xuống một hồ nước...

Nếu từng thưởng thức qua kiệt tác Shenmue xuất hiện trên hệ Dreamcast trước đây, bạn sẽ nhanh chóng nhận ra "Quick Time Events" của Sega có nhiều nét tương đồng với các pha "Physical Action Reaction" trong IP. Chỉ khác một điểm: nếu như Shenmue thực hiện các thao tác này qua các phím bấm kết hợp với D-pad thì IP lại phó thác nhiệm vụ cho hai cần quay analog khá nhạy, tương ứng với các chuyển động trái, phải, lên, xuống của người chơi. Khi các sự kiện bắt đầu diễn ra trên màn hình, người chơi sẽ phải ghi nhận những thao tác này thật nhanh, sau đó lặp lại chúng một cách chính xác nhất. Nghe có vẻ đơn giản nhưng cách thức thực hiện lại đòi hỏi người chơi phải lắm công phu và khéo léo, không kém những pha giải đố tí mẩn của nhiều game phiêu lưu khác. Chỉ cần hơi hấp tấp, phản ứng chậm, bạn có thể "xôi hỏng bỏng không". Nguy hiểm hơn là thanh trạng thái nhân vật sẽ rơi rụng từ từ và tụt xuống mức nguy hiểm hay "game over" nếu nhiều lần thất bại.



Để tạo thế cân bằng và giúp người chơi thư giãn, giải tỏa tâm lý sau những thử thách dài hơi, IP khá tinh tế khi gợi mở vài đầu nối quan trọng giúp cải thiện tinh thần cho nhân vật của mình bằng vài trò chơi nhỏ hay các vật dụng được bài trí trên đường đi. Tách cà fê nóng trong đêm tối với vài lát bánh pizza, hay làm một bài khiêu vũ cùng bạn gái trong điệu nhạc du dương... sẽ giúp bạn hồi phục tinh thần nhanh chóng để vững chân trong những chặng phiêu lưu đầy thử thách hơn. Quantic Dream quả thực đã rất tinh tế khi làm được công việc tương đối khó khăn là sải bước nhịp nhàng gợi mở cho người chơi từng nút thắt khác nhau của truyện game, đi từ thú vị này đến thú vị khác.

NGHE NHÌN

Với cốt truyện tuyệt vời được giao thoa với phong cách chơi mới lạ và hấp dẫn, nhiều người chơi thật sự hài lòng khi bắt gặp ở IP các cử động mềm mại, được xâu kết và đầu tư khá chu đáo. Đặc biệt là ánh mắt, "cửa sổ tâm hồn", nơi có thể toát lên toàn bộ trạng thái tâm lý của nhân vật. Người chơi dễ dàng bắt gặp ánh mắt vô tri (trong trạng thái vô thức) của Lucas "khi thực hiện vụ án mạng" chuyển sang sợ sệt, bối rối sau khi thức tỉnh; nỗi bồn chồn, dằn vặt trong tâm hồn mỗi khi đối diện với sự thật phũ phàng ấy; hay ánh mắt hạnh phúc và đầy niềm tin nhờ sự sẻ chia của một Carla đằm thắm, dung dị...

Nhằm gây ấn tượng mạnh và mang người chơi tiến gần cảm giác của nhân vật mà mình điều khiển hơn, Indigo Prophecy chọn cách phân chia nhiều màn hình, mỗi màn hình có tác dụng như một máy quay, ghi lại nhiều diễn tiến khác nhau trong cùng một cảnh để người chơi tiện quan sát nhiều sự kiện diễn ra cùng lúc. Cách thiết lập này khá độc đáo và phù hợp với diễn tiến của game, đồng thời tăng thêm phần hấp dẫn, căng thẳng khi mà thời gian để hoàn thành các bài toán này không dành cho những ai chậm trễ.

Điểm trừ duy nhất mà IP mắc phải lại nằm ở các mô hình nhân vật của trò chơi, chúng khá nhợt nhạt, thiết kế chưa vẹn toàn nên thiếu thuyết phục người chơi; nhất là khi đem so sánh với nhiều game cùng loại đang có trên thị trường. May mắn thay, phần âm thanh lồng tiếng sống động lột tả xuất sắc nội tâm từng nhân vật cùng với phần nhạc nền được biên soạn công phu đã phủ lấp những khuyết điểm không đáng có của game.

LÊN ĐƯỜNG!

Im hơi lặng tiếng khá lâu trên thị trường kể từ sau "Omikron: The Nomad Soul", Quantic Dream mới đánh dấu sự trở lại của mình bằng một game sâu sắc và hấp dẫn như Indigo Prophecy. Nếu còn vương vấn hương vị Shenmue trước đây, Indigo Prophecy chính là lựa chọn xác đáng nhất cho các fan của trò phiêu lưu. Bạn sẽ lại tiếp tục bận rộn với những phím điều khiển sau khoảng thời gian dài để chiếc PS2 phủ bụi.

ĐẶNG MINH

Cho đến nay, hẳn ai cũng công nhận Counter Strike (CS – bản Half-Life hiệu chỉnh đầu tiên) từ khi ra đời đã nhanh chóng trở thành trò bắn súng qua mạng hàng đầu. Half-Life 2 sau khi ra mắt và thành công rực rỡ, CS cũng nhanh chóng "làm mới" qua bản CS: Source (CSS: hiện là game thi đấu "hot" nhất của các giải game quốc tế như WCG hay ESWC) dựa trên engine Source của Half-Life 2. Ngoài CS ra, còn một bản Mod (bản hiệu chỉnh) khác gặt hái không ít thành công, đó chính là Day of Defeat (DoD). Sự thành công của DoD đã khiến hãng Valve chú ý, và họ quyết định "thâu tóm" nhóm phát triển bản mod này, cung cấp, hỗ trợ cho họ những công cụ cần thiết, để rồi bản Day of Defeat dùng engine Source của Half Life 2 đã hoàn chỉnh và được tung ra thị trường, với tên gọi Day of Defeat: Source (DoDS).

Cũng như CSS, DoDS là một bản mod chỉ dành cho chơi mạng. Trong đó, người chơi được chia vào 2 đội: quân Mỹ và Đức trong bối cảnh Đệ Nhị Thế Chiến. Nhiệm vụ của mỗi đội là phải chiếm bằng được các cứ điểm của đối phương (đánh dấu bằng các cột cờ), đội nhiều điểm nhất sẽ thắng. Nhưng khác với CS, bạn không thể tích lũy tiền để mua vũ khí. Trước mỗi lần chơi, bạn được chọn các loại lính khác nhau và những vũ khí tương ứng. Hệ thống vũ khí cũng gồm các loại quen thuộc: súng trường M1 Garand, K98k, Thompson, MP40, dao găm, xẻng... đến các loại súng máy hạng nặng, chống tăng (nhưng không màn nào có xe tăng cả).

Theo đánh giá riêng, các khẩu súng trong game khó bắn hơn so với CS Source nhiều, vì chúng có độ giật rất cao. Nếu bạn cầm khẩu tiểu liên "xả" một tràng dài, thì chắc chắn bạn sẽ thấy mình chĩa súng thẳng lên trời. Ngoài việc này ra thì hầu như không thể chê gì được ở các mặt còn lại của DoD Source. Đáng kể nhất là phần hình ảnh, kế thừa engine Source mạnh mẽ từ Half Life 2 nên khung cảnh các màn trong game được dựng rất chi tiết và đẹp mắt, nhất là hiệu ứng nước và khả năng mô phỏng vật lý (tuy đôi lúc hơi quá đáng, nên thỉnh thoảng các chiến sĩ có kiểu nằm hết sức... kỳ cục). Tuy vậy, cũng như Half Life 2, DoDS không đòi hỏi cấu hình máy quá cao, sẵn sàng chấp nhận những card màn hình "cổ xưa" chỉ hỗ trợ DirectX 7.

Tóm lại, tuy còn một vài hạn chế như việc sử dụng vũ khí hơi khó chịu và số lượng màn chơi quá ít, DoDS vẫn chứng tỏ được sức hấp dẫn trên đấu trường mạng, không hề kém cạnh so với "người anh em" CSS. DoD Source sẽ là một sự "đổi món" mới lạ với những ai từng say mê CS.

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: Valve Software **Phát hành:** Valve Software **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Mature	**Ưu:** Tận dụng tốt các ưu điểm của engine Source ở mặt đồ họa và âm thanh, không đòi hỏi cấu hình quá cao. **Khuyết:** Quá ít màn chơi và dạng chơi, khó kiểm soát vũ khí.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 2,2GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 2,4GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti 4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD 64 3000+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 7800 GTX; MB MSI K8N Diamond.

ĐIỂM TIN

■ **Theo VU Games,** phiên bản mở rộng đầu tiên của SWAT 4 sẽ ra mắt vào đầu năm 2006. Với tên gọi The Stetchkov Syndicate, game có thêm 7 màn chơi mới dành cho cả chơi đơn lẫn chơi mạng, một số loại vũ khí và đồ nghề mới, đồng thời sẽ hỗ trợ hệ thống giao tiếp giọng nói cùng một số mục chơi mạng đáng chú ý như co-op 10 người (mỗi đội 5 người), đối kháng (smash-and-grab). Hiện trò chơi đang được Irrational Games gấp rút hoàn thành.

■ **Sau khi đạt thỏa thuận với Games Workshop,** chủ sở hữu game Warhammer, Namco lập tức lên kế hoạch cho dòng game lừng danh này. Và nay, dự án đầu tiên của họ đã được tiết lộ: Warhammer: Mark of Chaos - một trò chơi RTS dành cho PC. Theo lời của Black Hole Entertainment (Armies of Exigo) - hãng được giao thực hiện, game sẽ "có những khung cảnh vô cùng rộng lớn với độ chi tiết đáng kinh ngạc". Và "trọng tâm sẽ tập trung vào những trận đánh hoành tráng với các đội quân đông đảo, ít chú trọng vào quản lý xây dựng", Nobuhiro Kasahara, CEO kiêm chủ tịch Namco tiếp lời. Trò chơi dự tính được tung ra vào cuối năm 2006.

■ **Tại buổi tọa đàm "Tương lai của ngành giải trí tương tác"** diễn ra tại San Francisco, Steve Purcell - cha đẻ của loạt truyện tranh Sam & Max - đã gây bất ngờ khi ông tuyên bố ký một thỏa thuận với Telltale Games để bắt tay thực hiện một trò chơi dựa trên loạt truyện này. Hai nhân vật chính Sam & Max từng được giới chơi game biết đến qua trò chơi phiêu lưu kinh điển Sam & Max Hit the Road, nổi đình nổi đám hồi năm 1993 (LucasArts phát hành kiêm phát triển). Mãi cho đến đầu năm nay, khi phần tiếp theo Sam & Max: Freelance Police bị LucasArts hủy bỏ, Purcell mới lấy lại quyền sở hữu các nhân vật của mình. Và nay ông phối hợp với Telltale Games (trong vai trò cố vấn nội dung) để thực hiện trò chơi. Hiện tại, vẫn chưa biết được ngày ra mắt của trò chơi.

■ **Indiana Jones và Tomb Raider sẽ có đối thủ cạnh tranh mới?** Đó là người hùng Allan Scott trong trò chơi The Shadow of Aten, hiện đang được Silicon Garage Arts phát triển. Lấy bối cảnh Ai Cập vào thập niên 1930, người chơi sẽ cùng

ĐIỂM TIN

Allan Scott phiêu lưu thám hiểm thế giới Ai Cập cổ đại, với những tình tiết được xây dựng dựa theo các sự kiện có thật trong lịch sử. Theo lịch định, trò chơi sẽ được tung ra vào năm 2007 trên PC và Xbox 360.

■ **Sau khi Hip Interactive đóng cửa studio vào tháng 7 vừa qua,** nhiều trò chơi mà studio này đảm trách phần phát hành đã rơi vào tình trạng "vô chủ". Call of Cthulhu: Destiny's End – một game hành động kinh dị với góc nhìn thứ ba (phát hành trên nhiều hệ máy) của Headfirst Productions là một trong số đó. Để không sai hẹn theo lịch định (giữa năm 2006), Headfirst hiện đang gấp rút tìm kiếm nhà phát hành cho trò chơi và bận rộn chuẩn bị ra mắt phiên bản Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (XBox) vào tháng sau, với phần phát hành do 2K Games đảm nhận. Riêng bản PC sẽ ra mắt vào đầu năm sau.

■ **Có nhiều lời bàn tán không hay về việc id Software** sẽ lần đầu tiên phá vỡ thông lệ của mình để phát triển game độc quyền cho hệ console, cụ thể là XBox 360. Ngay sau đó, Activision và id Software đã lập tức lên tiếng xoa dịu công luận khi cho biết phiên bản mới nhất của trò chơi Castle Wolfenstein sẽ đồng thời phát hành trên cả PC lẫn XBox 360, thay vì trước đó chỉ dành cho hệ máy mới của Microsoft. Phần phát triển trò chơi sẽ do Raven Software đảm trách, id Software chịu trách nhiệm giám sát.

■ **EA cho biết, nếu không có gì thay đổi,** vào mùa xuân năm sau các fan hâm mộ dòng game FIFA trên PC sẽ được "diện kiến" FIFA Street 2 - một trò chơi đá banh đường phố rất nổi tiếng trên hệ console. Trong phiên bản mới nhất này, các gamer sẽ được tiếp xúc với hơn 300 cầu thủ hàng đầu và 20 đội tuyển quốc gia, với các sân thi đấu là những bãi biển thơ mộng đầy ánh nắng chói chang ở Brazil, kể cả trung tâm thể thao Westway Leisure Center ở Luân Đôn (Anh). Hiện tại trò chơi đang được EA Canada phát triển, và sẽ ra mắt trên nhiều hệ máy.

■ **Ngày phát hành của Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter** sẽ bị dời lại cho đến tháng 2/2006 thay vì vào kỳ nghỉ lễ cuối năm nay. Ubisoft, nhà phát

JETFIGHTER 2015
CHIẾN ĐẤU CƠ TƯƠNG LAI

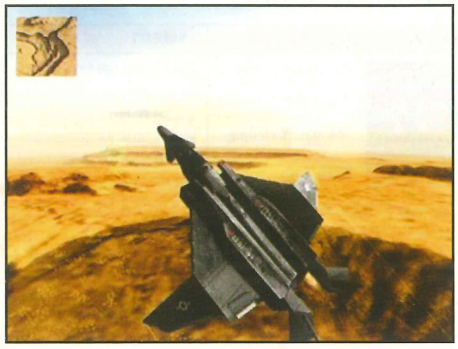
Có khi nào bạn đam mê điều khiển một chiến đấu cơ vùng vẫy giữa bầu trời? Trong thực tế, ta khó có cơ hội để thực hiện niềm mơ ước đó. Thế nhưng, trong thế giới game không thiếu những trò chơi có thể làm bạn thỏa mãn sở thích này. Có thể kể từ các dòng game khá nổi như Falcon, Flight Simulator... Nhưng đa phần chúng là những trò chơi thiên về mô phỏng (simulation) khá phức tạp. Không phải ai cũng đủ sức "chịu đựng" những bảng điều khiển, chỉ nhìn qua cũng đủ "chóng mặt nhức đầu". Với JetFighter 2015 (JF), chắc chắn bạn sẽ thỏa mãn được phần nào niềm đam mê lái máy bay của mình, mà không bị lâm vào cảnh "xây xẩm mặt mày".

Đơn giản hóa việc điều khiển đến mức tối đa (theo kiểu arcade), JF là một game lái máy bay chiến đấu dễ chơi và dễ làm quen, ngay cả với những người mới tập chơi lần đầu. Chỉnh hướng bay, tăng giảm tốc độ, đổi vũ khí, nhắm bắn... chỉ cần nắm bắt bấy nhiêu, thêm vài vòng bay thử là bạn đã có thể "cất cánh" tham gia vào những nhiệm vụ hấp dẫn vô cùng. Cách điều khiển đã dễ, lúc chiến đấu cũng không quá khó khăn. Máy bay được trang bị đầy đủ những vũ khí cần thiết để chiến đấu như súng đại liên, tên lửa không đối đất, tên lửa không đối không... Với các loại tên lửa có khả năng tầm nhiệt, tự động tìm diệt mục tiêu thì cho dù máy bay địch có bay nhanh đến cỡ nào, bạn chỉ cần một động tác nhấp chuột (không cần phải ngắm nghía kỹ lưỡng), quả tên lửa được phóng ra sẽ "chăm sóc tận nơi" mục tiêu. Vì vậy, số lượng "địch quân" tuy nhiều nhưng chắc chắn không làm khó được bạn.

Dù cách chơi game đơn giản, nhưng nhiệm vụ lại rất đa dạng và hấp dẫn. Chẳng hạn, tìm và "san bằng" khu căn cứ của bọn khủng bố trong rừng già, hoặc tiêu diệt xe chở bom cảm tử trước khi chúng tiến vào khu trung tâm thương mại sầm uất trong thành phố... rất gay cấn và thú vị. Đồ họa và âm thanh được thực hiện tốt, mang lại cho người chơi cảm giác như đang thực sự tham gia vào một "bộ phim"hành động của Hollywood, chứ không phải đang chơi game. Đặc biệt phần hình ảnh, đối với một game khá "nhẹ nhàng" như JF thì có thể gọi là xuất sắc (nhất là thể hiện các hiệu ứng ánh sáng). Nói chung, những gì quan trọng nhất mà một game bắn máy bay cần có, JF đều hội đủ: cảm giác tự do vùng vẫy, không bị giới hạn giữa bầu trời bao la, quan sát toàn bộ khung cảnh rộng lớn: trời xanh bao quanh, biển, rừng, thành phố... và cảm giác "đã" nhất khi phóng tên lửa "thực thi công lý". Ngoài ra, với chế độ chơi mạng, bạn sẽ có dịp "tận hưởng" những cảm giác này một cách sâu sắc hơn.

Không cầu kỳ, phức tạp, JF thật đơn giản dễ chơi và có thể hấp dẫn mọi đối tượng. Quả là một game thích hợp cho những bạn cần giải trí chút đỉnh, nhưng cũng là một lựa chọn đáng giá cho những fan của thể loại lái máy bay chiến đấu (trong thời buổi "khan hiếm" thể loại này như hiện nay). Bạn còn chờ gì nữa, hãy "tung hoành ngang dọc" trên bầu trời cùng JetFighter 2015.

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre.com



» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: CITY Interactive **Phát hành:** Global Star Software **Thể loại:** Mô phỏng/Máy bay **ESRB:** Teen	**Ưu:** Điều khiển dễ dàng, thích hợp mọi đối tượng. Nhiệm vụ đa dạng, hấp dẫn. **Khuyết:** AI thụ động, thiếu tính thách thức. Các mục tiêu dễ bị triệt hạ, dễ qua màn.

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên; HDD 700MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1,2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon XP 1800+; RAM 512MB; VGA 128MB Radeon 9800 Pro; MB Biostar M7NCG Pro nForce 2.

NGƯỜI NHỆN TRỞ LẠI

Có lẽ không cần giới thiệu nhiều về nhân vật chính này vì không ai không biết đến Spider-man. Nổi tiếng trong truyện, trong phim là chuyện "đã rồi". Nào, ta cùng vào thế giới ảo của Ultimate Spider-man (US), game mới nhất về Người Nhện vừa ra mắt gần đây.

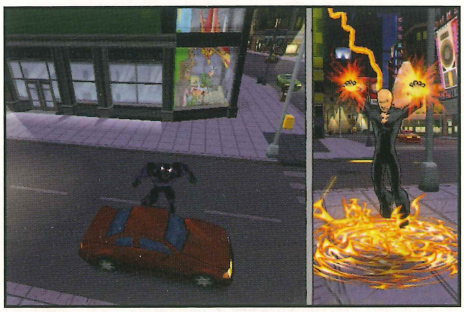
Từ trước đến nay, các game về Spider-man xuất hiện khá nhiều. Nhưng hầu như chúng vẫn chưa đạt đến độ "chín" để người chơi hòa nhập, "sống" trong thế giới truyện tranh đầy màu sắc. Nhưng rất có thể mọi chuyện sẽ khác với US. Game cho phép người chơi thỏa mãn mọi cảm giác "đã" nhất. Có thể bạn sẽ gặp khó khăn khi bắt đầu chơi vì phải làm quen với camera, cách điều khiển và nhịp độ game. Nhưng khi đã "nóng máy", bạn sẽ tận hưởng cảm giác của một Người Nhện thật sự khi lao vun vút giữa các toà nhà, đường phố: phóng một sợi tơ vào tòa nhà trước mặt và thả mình đu vèo xuống, khi sắp sửa "đụng" thì phóng sợi tơ khác "đu" tiếp, trong khi các cao ốc lướt loang loáng hai bên, xe cộ và người qua lại vùn vụt phía dưới...

Những nhiệm vụ trong game có thể chia ra 2 loại: nhiệm vụ chính và phụ. Nhiệm vụ chính: dẫn dắt người chơi theo cốt truyện, dĩ nhiên đây là những nhiệm vụ bắt buộc phải thực hiện nếu muốn chơi tiếp. Còn các nhiệm vụ phụ (chạy đua, bắt cướp...) để lấy điểm thưởng, mở khóa các hình nguyên gốc, các trang truyện tranh... (một môtíp thường thấy ở những game phỏng theo truyện tranh). Hiển nhiên, hấp dẫn nhất vẫn là những màn đấu trùm. Mỗi trùm đều có những điểm mạnh, yếu riêng nên cách tiêu diệt chúng cũng khác nhau. Theo tôi, đặc

điểm chung là chúng khiến bạn... mỏi nhừ tay nếu chơi game trên bàn phím. Không tin, bạn hãy thử xem! Ngoài ra, lần đầu tiên trong một game Người Nhện, bạn được điều khiển đan xen hai nhân vật: Người Nhện và... đối thủ chính Venom, kẻ bị đột biến thành quái vật có những đòn đánh với sức mạnh khủng khiếp. Một nét mới giúp trò chơi tăng tính hấp dẫn lên rất nhiều.

Hình ảnh của game gần gũi với những fan của Spider-man, hoàn toàn dựa trên nền truyện tranh đậm chất "Marvel", đẹp mà không "nặng" máy. Âm thanh hay và nghe rất "áp phê" nên khó lòng chê trách. Trò chơi thật toàn diện, nếu không vướng phải một khuyết điểm khá nặng. Camera trong game gây khó chịu và cản trở người chơi rất nhiều, nhất là trong những pha đấu trùm. Nhưng dù sao, đây cũng là một game bạn không nên bỏ qua, nếu đã "lỡ" biết đến chàng Người Nhện.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com



» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: Beenox **Phát hành:** Activision **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Teen	**Ưu:** Các pha bay lượn đẹp mắt đúng "chất" người Nhện. Ý tưởng lạ, người chơi điều khiển 2 nhân vật đối nghịch. **Khuyết:** Camera tệ, gây nhiều khó khăn cho người chơi.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 3,5GB; Windows 2000/XP; 3 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,4GHz+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti4200.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 1 GB (Dual Channel); VGA 128MB Geforce 6600 GT; MB MSI K8N Neo3.

ĐIỂM TIN

hành trò chơi, cho biết: "Việc trì hoãn nhằm giúp đội ngũ phát triển trò chơi có thêm thời gian để tối ưu hóa game dành cho XBox 360".

■ **Sau nhiều thỏa thuận kéo dài từ tháng 4 cho đến nay,** cuối cùng các cổ đông của GameStop Corp (GME) và Electronics Boutique Holdings Corp (ELBO) – chủ sở hữu của EB Games - đã đồng ý để hai tập đoàn này sáp nhập lại với nhau dưới tên gọi chung là GameStop Corp. Thương vụ trị giá ước lượng 1,44 tỉ USD này (đồng nghĩa với việc sở hữu gần 4000 cửa hàng bán lẻ trên toàn cầu) đã giúp cho công ty mới nắm giữ một phần tư thị trường bán lẻ trò chơi, trở thành đối thủ chính của Wal-Mart và Best Buy.

■ **Tháng trước, có tin Cyan Worlds – studio khai sinh ra dòng game Myst lừng danh -** buộc phải đóng cửa vì gặp phải một số khó khăn, nhiều nhân viên bỏ đi, thì ngay sau đó, Rand Miller, người đứng đầu studio này, đã lên tiếng cho hay: "Khó khăn được giải quyết và nay chúng tôi quyết định thuê lại những nhân viên của mình". Được biết trong thời gian tới đây, hoạt động của Cyan Worlds sẽ "theo một hướng đi mới với những kế hoạch mới".

■ **Sau khi bán lại studio Dream Works Interactive – một phân nhánh phát triển game của Dream Works SKG -** và trò chơi Medal of Honor (ra mắt vào năm 1999 trên PlayStation) của mình về tay EA, mãi đến 5 năm sau, đạo diễn Steven Spielberg mới có dịp ngồi lại với nhà phát hành này trong một thương vụ mới: ông được EA mời cộng tác với studio EALA để phát triển 3 trò chơi mới, với vai trò giám sát. Được biết, đội ngũ của EALA hiện nay được sáp nhập từ studio cũ của Spielberg và Westwood Studios và đây cũng chính là nơi đưa dòng game Medal of Honor thăng hoa trên PC (và một số hệ máy khác).

■ **Tại hội chợ triển lãm X05** (dành cho Xbox 360) diễn ra vào đầu tháng này tại Amsterdam (Hà Lan), đạo diễn Peter Jackson và vợ ông Fran Walsh đã được Microsoft mời đảm nhận vị trí điều hành sản xuất cho bộ phim Halo. Đồng thời hai studio Weta Digital và Weta Workshop của ông, nơi từng phụ trách kỹ xảo cho bộ phim Lord of the Rings

ĐIỂM TIN

và King Kong, sẽ chịu trách nhiệm thực hiện phần kỹ xảo. Được biết phim Halo sẽ tung ra trong năm 2007, do Universal và 20th Century Fox đồng thực hiện. Hai hãng này sẽ trả cho Microsoft 5 triệu tiền bản quyền và 10% tổng lợi nhuận sau khi trình chiếu.

■ **Theo Hollywood Reporter,** với sự cho phép của MGM Interactive, bộ phim The Good, the Bad and the Ugly sẽ được Bits Studios (Anh) chuyển thể thành game và tung ra trong năm 2006 trên nhiều hệ máy. Foo Katan, CEO của studio trên đã cho hay, để trò chơi gần gũi hơn với bộ phim, Bits Studios sẽ thuê dàn diễn viên trong phim lồng tiếng cho game. Và như vậy, nam tài tử gạo cội Clint Eastwood chắc chắn sẽ có một suất tham gia, bởi ông là diễn viên chính của bộ phim trên. Đây không phải là lần đầu tiên Eastwood có liên quan tới game, ông đã từng vào vai Dirty Harry trong trò chơi cùng tên của Foundation 9, sẽ tung ra trong năm sau.

■ **Hãng phát hành trò chơi nổi tiếng EA vừa tuyên bố trò Battlefield 2: Modern Combat,** một game hành động bắn súng rất nổ tiếng, sắp phát hành trên hệ máy PlayStation 2 và Xbox, đã trở thành một game được đánh giá cao và chờ đón nhiều nhất. Phiên bản Modern Combat xuất hiện đầu tiên trên hệ máy PC và đã trở thành một trong những game bắn súng phổ biến nhất hiện nay, sau khi đạt được thành công này, trò chơi này tiếp tục tấn công vào thị trường máy hệ console. Trò chơi sẽ hỗ trợ 24 người cùng chơi qua mạng. Bên cạnh đó chế độ chơi đơn cũng rất hấp dẫn bằng việc cho phép người chơi điều khiển được các nhân vật khác nhau trong trò chơi. Ở cả 2 chế độ chơi này, người chơi đều được sở hữu những loại vũ khí tối tân nhất và được yểm trợ của khoảng 30 loại chiến xa khác nhau. Trò chơi gồm sự tham chiến của 4 đạo quân lớn: Mỹ, Châu Âu hợp nhất, Trung Quốc, và Liên minh Trung Đông. Có thể Modern Combat sẽ có mặt trên thị trường vào cuối tháng 10 này và được ESRB đánh giá thuộc loại Teen. Phiên bản dành Xbox 360 sẽ được gấp rút đưa vào thị trường vào cuối năm nay.

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

MÈO KITTY VÀ BÈ BẠN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Doanh số ngất ngưởng và thành công chóng vánh của dòng game GTA, đã trở thành món béo bở, tâm điểm thu hút sự đầu tư của các nhà sản xuất khai thác những game loại này. Nếu chủ kiến của bạn ở thời điểm hiện thời là kiếm một tựa game giải trí nhẹ nhàng, thay vì các tựa game bạo lực, bạn có thể kiểm nghiệm qua Hello Kitty: Roller Rescue – một trò chơi dễ thương, vui nhộn đến từ nhà phát hành Namco.

Hello Kitty: Roller Rescue là một game hành động phiêu lưu, được thiết kế với góc nhìn người thứ ba và có cách chơi tương tự như Jak, Sly Cooper bên hệ console. Bạn sẽ cùng Kitty du hành qua mười sáu màn chơi khác nhau, với nhiệm vụ giải thoát các bạn thân của mình đang bị kẻ xấu giam giữ. Với vũ khí chính là cây gậy phép trên tay, Kitty có thể vô hiệu hóa kẻ thù bằng các chiêu tấn công cơ bản, liên hoàn hay nhiều chiêu phép thuật đẹp mắt khác nhau. Qua từng màn chơi, bạn sẽ thu thập được các đồng xu bằng việc phá vỡ các thùng gỗ, hay bay nhảy qua các chướng ngại vật được đặt trên đường đi. Với các đồng xu này, bạn có thể dùng để mở các đoạn nhạc, phim... hay mua bánh từ các ki-ốt nằm dọc từng cảnh chơi, để phục hồi sức khỏe.

Để tạo cảm giác mới mẻ cho nhân vật, sau từng màn chơi bạn có thể ghé qua nhà của Kitty, thay đổi phục trang với khá nhiều màu sắc khác nhau cho cô mèo đáng yêu này. Ngoài ra, để tăng phần thú vị, tùy từng cảnh chơi ngoài nhân vật chính Kitty, người chơi có thể bắt gặp khá nhiều người bạn thân khác của cô đi theo trợ giúp như cá sấu Pochi, chó con Purin... Mặc dù sự hỗ trợ của các nhân vật này chưa đắc lực lắm, nếu không muốn nói là có tính "trang trí" nhiều hơn nhưng bù lại, chúng tạo cảm giác đổi mới khá thú vị.

Được dựng trên nền 3D theo phong cách "cartoon", gam màu trong game khá tươi tắn và đẹp mắt. Các mô hình nhân vật đều được thiết kế vừa mắt với nhiều người chơi. Ăn tông nhịp nhàng là nền nhạc vui nhộn, phần nào truyền tải được không khí sôi động trong game. Nhìn chung, Hello Kitty: Roller Rescue là một game nhẹ nhàng phù hợp với mọi lứa tuổi (đặc biệt là các bạn gái) và đủ để bạn giải khuây sau những giây phút mệt nhọc.

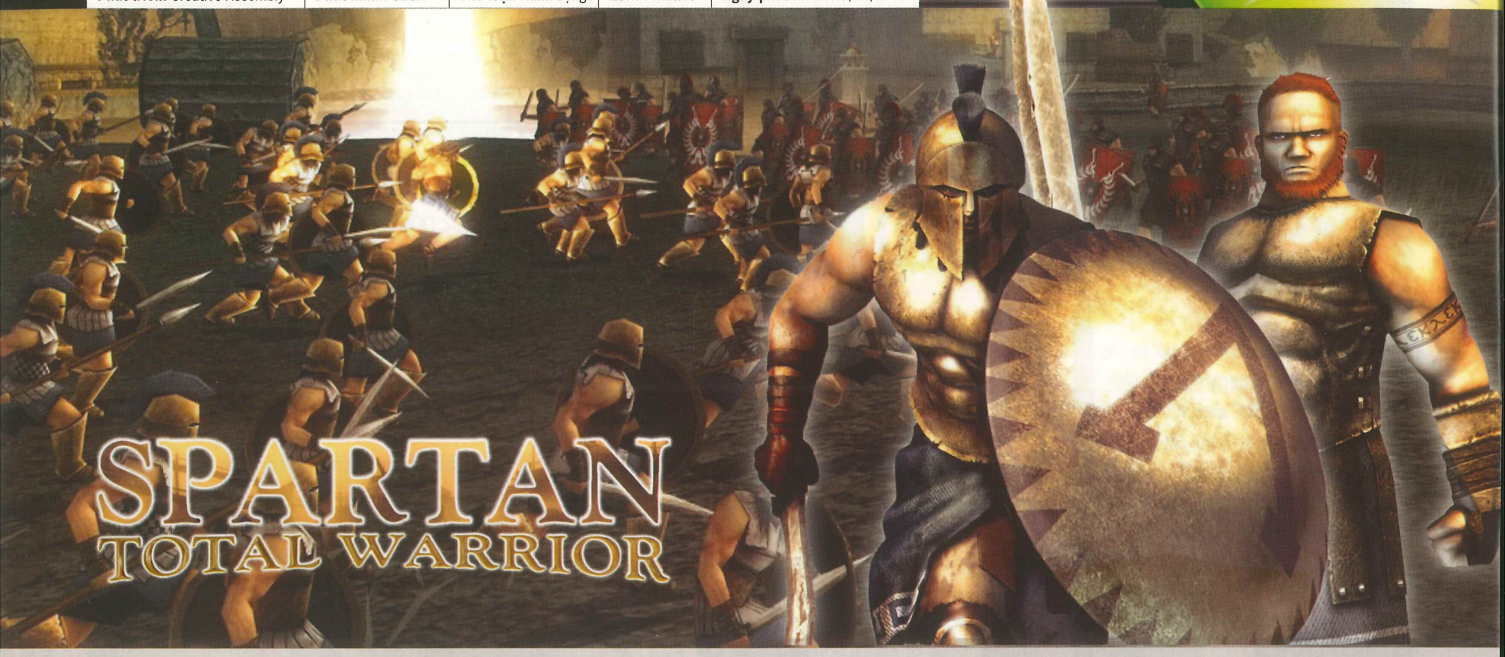
HOÀNG LÊ
hoang.le@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME		» NHẬN XÉT
	Phát triển: XPEC/Namco Hometek	**Ưu:** Cách chơi dễ nắm bắt, phù hợp mọi lứa tuổi, đồ họa khá.
	Phát hành: Namco	**Khuyết:** Game khá ngắn, thiếu các thử thách hấp dẫn, cách thiết kế màn đơn điệu.
	Thể loại: Hành động	
	ESRB: Everyone	

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,2GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB Geforce 2 trở lên; HDD 3GB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5GHz+; RAM 256MB; VGA 64 MB Geforce 4 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon XP 1800+; RAM 512MB; VGA 128MB Radeon 9800 Pro; MB Biostar M7NCG Pro nForce 2.

XBOX 360

Phát triển: Creative Assembly | **Phát hành:** SEGA | **Thể loại:** Hành động | **ESRB:** Mature | **Ngày phát hành:** 07/10/2005

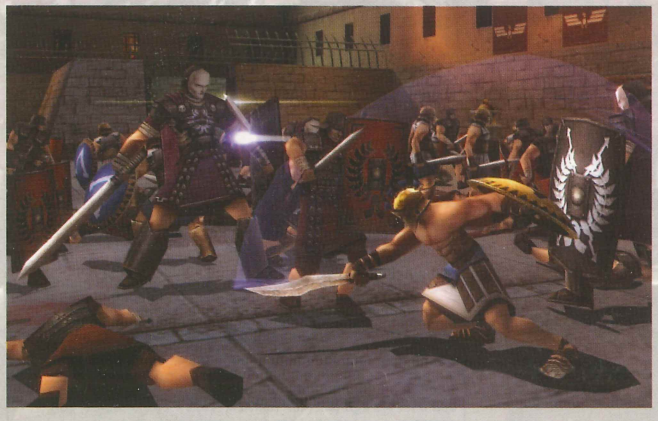


CHIẾN BINH SPARTAN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Vốn thành danh với thương hiệu "Total War", một trong những dòng game chiến thuật được giới chuyên môn và các tạp chí danh tiếng đánh giá là hay nhất suốt thời gian qua, khi về đầu quân cho "vương triều" SEGA, Creative Assembly làm khá nhiều người ngạc nhiên khi họ công bố tiếp tục khai thác thương hiệu này. Tuy nhiên lần này không phải là game chiến thuật cho PC mà là một game hành động góc nhìn thứ ba được thiết kế cho hệ console.

Người chơi sẽ được vào vai một chiến binh Spartan trong cuộc chiến khốc liệt bảo vệ thành phố của mình trước sự xâm lấn của người La Mã, mà đứng đầu là đế vương Tiberius. Về cơ bản, Spartan Total Warriors có cách chơi tương tự như Crimson Sea, Samurai Warrios... Người chơi sẽ làm nhiệm vụ "hack and slash", xông pha và càn quét quân địch trên đường đi. Tuy nhiên, điểm tập trung của Spartan Total Warriors là xoáy mạnh vào các trận đánh hoành tráng với sự góp mặt của hàng trăm quân địch trong cùng một cảnh chơi. Một trong những điểm ấn tượng là chất lượng AI khá tốt, trội hơn những game cùng loại. Bởi ngoài chiến thuật tác chiến rất bài bản, máy còn biết lợi dụng ưu thế quân số để vây hãm đối phương, khiến người chơi khá nhiều phen nao núng. Việc "load" lại một cảnh chơi là chuyện "cơm bữa" nếu bạn thiếu cẩn trọng, kiên nhẫn và chủ quan.



Để tăng tính hấp dẫn, game rải khá nhiều nhiệm vụ khác nhau, như bảo vệ và giải vây cho đồng đội bị thương, sử dụng cung lửa để châm ngòi nổ phá vỡ lối ra vào căn cứ địch...Ngoài ra, để tạo thêm phấn chấn cho người chơi, game còn cung cấp các tuyệt chiêu liên hoàn cho nhân vật. Tuy chưa được thiết kế đẹp mắt và công phu nhưng bù lại để áp chế số lượng địch đông và khá "trâu bò" trong game, các tuyệt kĩ này lại tỏ ra khá hiệu quả. Đặc biệt, hiệu ứng "bullet-time" cho bạn chiêm ngưỡng và nghiền ngẫm các tuyệt chiêu này nhiều lần hơn.

Game cung cấp hệ thống điểm thưởng với các chỉ số sức khỏe và mức độ sát thương để bạn xây dựng nhân vật của mình hoàn thiện hơn. Ứng với từng cấp nhất định, nhân vật sẽ được trang bị các món vũ khí, giáp, mũ, khiên đỡ... hiệu quả hơn.

Đồ họa của game quả thực gây ấn tượng bởi sự góp mặt của số lượng lớn hơn 160 chiến binh khác nhau trong cùng một cảnh nhưng game vẫn bảo đảm tốc độ khung hình khá ổn định. Các hiệu ứng khói nổ được thực hiện ở mức khá và chấp nhận được. Điểm gây phàn nàn là các mô hình nhân vật nhìn còn khá vụn, chưa toát được phong thái riêng. Chất lượng nhạc nền với tiết tấu kém sôi động và hoành tráng cũng là một trong những mặt yếu của game.

Dù chưa tạo được dấu ấn riêng khi "so găng" với nhiều game cùng loại, nhưng nhìn tổng quan, Spartan Total Warriors vẫn là một game hành động đủ để hấp hẫn bạn sau khi "nhai hoài" món "Tam Quốc Diễn Nghĩa". Hy vọng nhà sản xuất có thể khắc phục khuyết điểm và đưa thương hiệu "Total War" lên tầm cao mới.

ĐĂNG MINH

HIỆP LỰC

New

PSP WHITE

3,399,000 đ

Chương trình giảm giá đặc biệt
Cho tất cả sản phẩm Máy chơi game

XBOX

~~3,800,000đ~~

3,499,000đ

PS2

~~3,500,000đ~~

3,399,000đ

GAMECUBE

~~2,800,000đ~~

2,699,000đ

Mọi chi tiết xin liên hệ:

92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037 - 0903671676
A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 410094
www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

Phát triển	Phát hành	Thể loại:	ESRB:	Ngày phát hành
Paradox	Midway	Hành động	Mature	27/09/2005

HUYNH ĐỆ SONG HÀNH

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Được xem là một trong những cựu binh trên "địa bàn" game đối kháng, tên tuổi của Midway gắn liền với sê-ri truyền kì Mortal Kombat, mà dân chơi game gần như nhẵn mặt. Với nhu cầu cần đổi mới và ngày càng khó tính của người chơi, Midway cũng tự làm bước chuyển tiếp sang phong cách mới hấp dẫn hơn thay vì ngủ yên với những gì hiện có. Vậy là MK: Shaolin Monks được lên kế hoạch để kịp ra mắt các fan vào tháng 9 năm nay.

Shaolin Monks có cách chơi tương tự Captain Commando, Fighting Force… trước đây mà chúng ta vẫn quen gọi là "đi cảnh". Tuy nhiên, game đã được thêm thắt nhiều gia vị mới hấp dẫn hơn và mang phong cách đặc trưng của dòng Mortal Kombat. Người chơi bắt đầu chuyến phiêu lưu thông qua hai nhân vật chính Liu Kang và Kung Lao với nhiệm vụ đơn giản là "dọn dẹp" tất cả đối phương trên đường đi.

Thoạt đầu, mỗi nhân vật chỉ có những chiêu thức tấn công đơn giản với mức sát thương vừa và mạnh - chụp và ném đối phương. Dần dần, người chơi tích lũy lượng điểm kinh nghiệm để nâng cấp nhiều chiêu thức, đòn thế khác nhau. Ví như Kung Lao có thể "dịch chuyển tức thời" để né đòn và làm đối phương hoa mắt, hay xoay tròn người để hất tung đối phương lên không. Liu Kang lại thành thục với chiêu chưởng năng lượng từ khoảng cách xa hay đòn đá "song phi" khá đẹp mắt.

Để tạo thêm dấu ấn riêng, Midway cố gắng lồng vào các tuyệt chiêu cho mỗi nhân vật để dứt điểm đối phương (Fatalities). Các đòn dứt điểm này sẽ được mở dần dần dọc toàn bộ cuộc phiêu lưu, và có lẽ là điểm sáng giá nhất của trò chơi; cũng là nét độc đáo vốn có của sê-ri Mortal Kombat từ trước đến nay. Các tuyệt chiêu này được thiết kế khá sáng tạo và đẹp mắt, điển hình như Kung Lao có thể "tách" đôi thủ ra làm đôi với chiếc nón "bất ly thân" của mình, Liu Kang như một cầu thủ điệu nghệ có thể tung cú "demi" vô lê đầy kĩ thuật để hạ đối phương trong nháy mắt…

Nhằm phá vỡ tính đơn điệu, Shaolin Monks bổ sung các "puzzles" dọc đường đi. Nhìn chung các bẫy này khá đơn giản, tuy nhiên cách giải lại khá cổ quái. Ví dụ để vượt qua các bẫy chông bạn phải chồng "xác" đối phương lên, hối lộ các cây ăn thịt người trên đường đi để chúng gợi ý hoặc mở các cánh cửa…

Ngoài phần chơi đơn tương đối tốt, Shaolin Monks có thêm mục chơi co-op đầy thú vị. Ngoài việc phối hợp tác chiến cùng đồng đội, bạn có thể kết hợp với bạn chơi để chiêm ngưỡng nhiều thức liên hoàn được biến tấu lạ mắt. Nếu vẫn chưa thật sự hài lòng, bạn có thể thử sức cùng bạn chiến đấu "tay đôi" (Verus mode).

Không như phần gameplay, điểm Shaolin Monks làm nhiều người thất vọng nằm ở đồ họa và âm thanh. Mô hình nhân vật lẫn cách thể hiện động tác trong các chiêu thức còn gượng gạo và chưa uyển chuyển như nhiều trò chơi cùng thời. Thêm vào đó, cách chọn tông màu tối đã phần nào gây cảm giác khó chịu cho người chơi khi lần đầu tiếp xúc. Hơn nữa, âm thanh của game cũng "thường thường bậc trung" và hầu như không tạo được ấn tượng.

Nếu đã chán chê với hàng tá trò chơi dạng "beat them up" theo phong cách Dynasty Warriors, Samurai Warriors hay gần đây là Devil King, bạn có thể bỏ chút thời gian nếm trải ứng viên mới MK Shaolin Monks. Và đừng bỏ qua cơ hội thưởng thức trò chơi này với bạn bè.

MINH QUÂN

MICE The world without CAT.!

www.gamebuyvn.com

Unlimited Entertainmanet

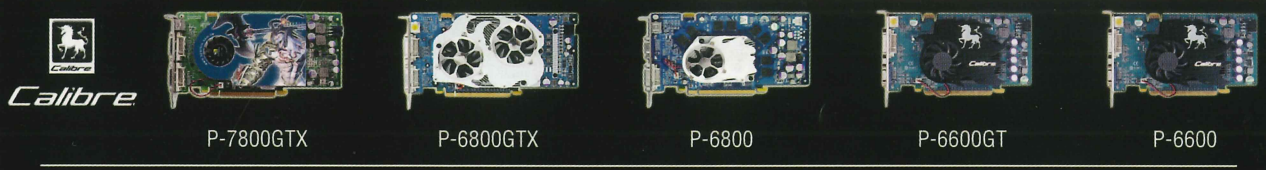
Console Game Systems

Thông tin chi tiết tại website:

www.gamebuyvn.com

COMPUTER HARDWARE

Calibre



www.gamebuyvn.com

Công ty TNHH Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - (04) 9.261841
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - (04) 7.222184
Showroom: 127 Triệu Việt Vương HN

Yahoo! Messenger:
sale_vcc
xsoftgroup

THIÊN HÀ ĐẠI CHIẾN

supreme commander

Với một người dành tâm huyết cho dòng game chiến lược thời gian thực (RTS) như Chris Taylor, lối chơi mới là yếu tố quan trọng hàng đầu, quyết định "sức hút" của trò chơi.

Từ khi ra mắt cách đây tròn 8 năm (1997), Total Annihilation (TA) cho đến nay vẫn giữ vững vị trí của mình trong danh sách những game RTS hay nhất. TA cũng đã đưa người sáng tạo ra nó, Chris Taylor, trở thành một trong những nhà thiết kế game lừng danh nhất; "cây đa cây đề" trong làng phát triển game RTS - dù gần 8 năm qua, ông chưa hề có tựa game RTS nào khác. Trong khoảng thời gian ấy, Chris Taylor đã thể nghiệm tài năng trong một lĩnh vực hoàn toàn khác, cùng đồng nghiệp tại Gas Powered Games tạo ra loạt game nhập vai lừng danh Dungeon Siege (phần II vừa được giới thiệu trong TGG tháng trước). Thế nhưng, niềm đam mê cháy bỏng của ông với RTS vẫn âm ỉ. Hoàn tất Dungeon Siege 2, Chris trở lại với dự định nung nấu từ lâu. Supreme Commander (SC) lập tức được triển khai.

Khi nhiều người thắc mắc với Chris: tại sao không tiếp tục làm phần tiếp theo của Total Annihilation? Ông thổ lộ, đã từ lâu mình không còn là chủ sở hữu cái tên TA, thương hiệu này được Atari mua lại từ hãng phát hành GT Interactive (hãng phát hành TA năm xưa). Như vậy, Chris đã phải bắt đầu lại công việc của mình từ con số không với một tựa game hoàn toàn mới. Nhưng về cơ bản, những tinh hoa của TA vẫn được giữ lại và phát triển lên một tầm cao mới, đúng theo lời ví von của Chris: "Supreme Commander sẽ kế vị tinh thần của TA".

XUNG ĐỘT HÀNG THẾ KỶ

Mặc dù là một trong những tựa game RTS hay nhất mọi thời đại, nhưng TA không phải là không có khuyết điểm - trong đó cốt truyện của game bị đánh giá khá mờ nhạt, không để lại ấn tượng gì. Vì vậy Chris Taylor đã dành rất nhiều tâm huyết để sáng tạo một câu chuyện ly kỳ, chặt chẽ và nhiều tình tiết cho sản phẩm mới của mình. Cốt truyện trong SC vẫn bám lấy đề tài khoa học viễn tưởng, tương tự như TA. Mối xung đột chính trong game xảy ra như là một hệ quả từ sự phát triển của xã hội loài người, tính từ thời đại ngày nay cho đến hơn... 1800 năm sau!

Vào thế kỷ 21, thế giới loài người bắt đầu bước vào kỷ nguyên của Thời Đại Lượng Tử (Quantum Age), các nhà khoa học đã thí nghiệm và thực hiện thành công một phương pháp di chuyển mới gọi là "đường hầm lượng tử", giúp con người có thể di chuyển đến những nơi rất xa (các hành tinh khác chẳng hạn) chỉ trong tích tắc. Phát minh này đã mở ra một chân trời mới cho việc du hành liên hành tinh, thế giới loài người bắt đầu phát triển rộng khắp cõi vũ trụ. Chỉ vài trăm năm sau, hàng trăm khu định cư đã được hình thành và phát triển mạnh mẽ trên khắp thiên hà.

Trong khi đó, một thành tựu khoa học khác cũng ra đời. Vào năm 2592, tiến sĩ Gustaf Brackman cấy ghép thành công vi mạch điện tử vào bộ não con người. Điều này giúp tạo ra những con người có trí thông minh siêu việt, đa kỹ năng, có thể trở thành những chuyên gia hàng đầu trong các lĩnh vực khoa học kỹ thuật và thậm chí cả chiến tranh. Nhận thấy mối nguy hiểm có thể nảy sinh từ giống người mới này, hội đồng Trái Đất đã quyết định lập một chương trình để kiểm soát họ. Cùng thời điểm đó, các khu định cư bắt đầu tỏ ý định ly khai khỏi Trái Đất, nhiều cuộc xung đột nổ ra. Bất mãn với quyết định của cấp trên, tiến sĩ Brackman cùng những con người do ông tạo ra đã trốn lên hành tinh Pluto II, thành lập riêng một nền văn minh tại đó, song song với việc hoàn thiện thành tựu của Brackman ngày càng siêu việt hơn. Giống người mới Cybran dần dần hình thành. Và tất nhiên, dân tộc này cũng muốn tách ra khỏi Trái Đất như những nhóm dân khác trong thiên hà.

Cũng trong thời điểm này, các đoàn thám hiểm được phái đến hành tinh lạ Seraphim II đều đột nhiên mất liên lạc. Điều mà Trái Đất thực sự không biết là trên hành tinh này tồn tại một giống người ngoài hành tinh chưa từng được biết đến trước

Tên game: Supreme commander
Thể loại: Chiến thuật

Phát triển: Gas Powered Games
Phát hành: THQ

Ngày phát hành: chưa xác định
ESRB: Đang đợi đánh giá

đó. Tuy nhiên, Trái Đất không nhận được thông tin là do viên chỉ huy các cuộc thám hiểm đã chủ động cắt đứt liên lạc (lấy cớ là để ngăn không cho nền văn minh lạ dò được vị trí của Trái Đất), và ông ta đơn phương gây chiến với giống người trên Seraphim. Trong số những người tham gia đoàn thám hiểm có Sarah, một nữ khoa học gia, không đồng tình với cách làm này và cô đã cùng với người Seraphim đứng lên chống trả. Người Seraphim đã quyết định truyền lại cho Sarah tất cả những thành tựu cũng như khả năng siêu nhiên của họ để cô có thể chống lại các cuộc xâm lăng từ chính các đồng hương của mình. Thông tin về cuộc chiến chỉ đến với Trái Đất 120 năm sau đó, nhưng thay vì tìm kiếm một giải pháp hòa bình, Trái Đất lại gửi thêm lực lượng đến để cô lập và cách ly giống người mới này. Với sự tiến bộ vượt bậc của nền văn minh lạ này, mọi sự tấn công đều thất bại. Cùng lúc, Trái Đất mất liên lạc dần dần với những hành tinh chung quanh khu vực đó. Một chủng tộc thứ ba dần hình thành và phát triển với năng lực và trí tuệ của người Seraphim, và dĩ nhiên, cũng mang dòng máu của người Trái Đất, đó là tộc người Aeon.

Với sự bành trướng thế lực của Trái Đất cùng sự ly khai, chống đối từ các giống người mới là Cybran và Aeon, sự căng thẳng ngày càng nặng nề, bao trùm khắp cõi thiên hà. Hậu quả tất yếu của việc này là cho đến năm 2819, năm mà các sử gia đánh dấu cho sự khởi đầu của "Cuộc Đại Chiến Vô Tận" (The Infinite War).

CUỘC CHIẾN TƯƠNG LAI

Từ câu chuyện trên, chúng ta dễ dàng nhận thấy trong game SC có ba phe, bao gồm Liên Minh Địa Cầu Thống Nhất (United Earth Federation - UEF), hay còn gọi là Terran (giống Starcraft nhỉ?), giống người lai máy - Cybran, và chủng loài ngoài hành tinh Aeon. Vì thời điểm của game là vào những năm ở tận thế kỷ... 29, nên các phe trong game sẽ sử dụng các phương tiện chiến tranh hết sức hiện đại. Tuy nhiên, tựu trung vẫn là ba loại hình quân sự quen thuộc: lục quân, hải quân và không quân. Nhà sản xuất đã thể hiện... "hết mức" sự tưởng tượng phong phú của mình trong việc sáng tạo ra các đơn vị quân. Chúng có những đặc trưng rất riêng, chẳng hạn quân UEF hầu hết dùng các phương tiện di chuyển bằng bánh hơi hoặc bánh xích quen thuộc (như xe tăng chẳng hạn), quân Cybran thì lại có những thiết bị di chuyển trên các đôi chân máy, còn giống người Aeon thì lại lướt đi trên các đệm không khí. Các loại

phương tiện chiến tranh hầu như hiện diện đầy đủ trong SC, từ quen thuộc như xe tăng hạng nặng, pháo binh, tàu chiến, tàu khu trục, tàu ngầm nguyên tử, máy bay tàng hình, máy bay ném bom... cho đến những vũ khí lạ lẫm chỉ tồn tại trong trí tưởng tượng như đĩa bay (của người Aeon), nhện máy nhiều chân cho đến những Robot kềnh càng... Thêm vào đó là những đơn vị chiến lược, có tầm quan trọng cao trong chiến đấu như các chiến hạm khổng lồ trang bị vũ khí hạng nặng, luôn được cả một đoàn tàu chiến hộ tống, hay các hàng không mẫu hạm... bay!

Nổi bật hơn cả các đơn vị quân ấy là những "Siêu đơn vị quân" (Super Unit - SU). Các SU này được gọi là các tổng tư lệnh tối cao (Supreme Commander), có hình dáng như những Robot cực kỳ khổng lồ với tính năng đa dạng: vừa là một đơn vị chiến đấu, tổng hành dinh di động, có khả năng thiết lập những căn cứ nhỏ và tạo quân, vừa là một nơi trung chuyển, tiếp tế cho các đơn vị quân khác. Một điểm khá thú vị là các Supreme Commander này là một trong số ít đơn vị quân do người chơi điều khiển, còn các đơn vị khác đều hoàn toàn tự động và được Supreme Commander chỉ huy. Sự hiện diện của các Supreme Commander chiếm vai trò cực kỳ quan trọng, vì nhà sản xuất đã "cảnh báo" trước, các bản đồ trong SC sẽ "rất, rất, rất rộng lớn"! Điều đó có nghĩa là người chơi bên cạnh việc tạo căn cứ chính còn phải xây dựng thêm những căn cứ nhỏ khác, thiết lập các trạm trung chuyển, tiếp tế, do khả năng hoạt động cũng như vũ khí của các phương tiện hầu hết đều có hạn, cần được tiếp tế một cách thường xuyên.

Chris Taylor từ lâu đã nung nấu ý định thực hiện một game chiến lược thực sự mang tính "chiến lược". Vì theo ông, hầu hết các game RTS hiện nay đều mang

nhiều tính chiến thuật (tactics) hơn là chiến lược (strategy). Đối với SC, ông sẽ dung hòa cả hai khái niệm này. Trong trò chơi, bạn sẽ đóng vai trò là một chiến lược gia: vạch kế hoạch chi tiết trước khi thực sự bước vào cuộc chiến. Trong mỗi cuộc chiến, người chơi lại có những thao tác quen thuộc để điều khiển các đạo quân của mình, dựa trên nền tảng chiến thuật đã được vạch ra. Phong cách chơi kiểu này, có phần nào đó tương tự như loạt game Total War của Creative Assembly, nhưng được cải tiến nhiều hơn. Với Total War, ta chỉ có thể đưa ra chiến lược, đường đi nước bước trên bản đồ với cách chơi theo lượt, sau đó mới bước vào trận chiến trong thời gian thực. Còn với SC, bạn điều khiển chiến lược với tầm nhìn từ vệ tinh, bao quát toàn bộ chiến trường bên dưới, khi cần trực tiếp tham gia trận đánh thì bạn chỉ cần "zoom" xuống. Và điểm hay là cả hai chế độ này có thể liên tiếp thay đổi cho nhau, hoàn toàn trong thời gian thực.

Về cách chơi, nhà phát triển chưa tiết lộ gì nhiều vào thời điểm này, nhưng họ đã hé một chút cải tiến. Ai cũng biết trong game RTS, các thao tác chính của người chơi đều dùng chuột. Thông thường khi chọn quân, bạn chỉ cần nhấn chuột vào đối phương để ra lệnh tấn công. Nhưng trong SC, sẽ có 3 kiểu tấn công khác nhau: nhấn một lần - tấn công như bình thường; nhấn hai lần - tất cả các đơn vị bạn có sẽ đồng loạt tấn công nhưng chỉ đủ để tiêu diệt đối tượng; nhấn ba lần ư? Cả khu vực đó sẽ biến thành... bình địa!

TOTAL ANNIHILATION THỨ HAI?

Ngày nay, khi chất lượng đồ họa đã trở thành một trong những tiêu chí hàng đầu, quyết định sự ăn khách của một trò chơi, các game RTS cũng không thoát nỗi vòng xoáy ấy. Hầu hết các nhà phát triển ra sức nhồi nhét đủ thứ công nghệ đồ họa tiên tiến nhất hòng chiếm được cảm tình của người hâm mộ (điển hình nhất là Age of Empire III). Với SC, phần đồ họa được coi trọng, nhưng một người tâm huyết với dòng game RTS như Chris Taylor, lối chơi mới là yếu tố quan trọng hàng đầu quyết định sự hấp dẫn của trò chơi. Và quan điểm của ông đã không hề sai lầm: TA cho đến nay đã 8 tuổi, nhưng vẫn thu hút được đông đảo người chơi; đổi mới liên tục qua các bản Mod được tung ra thường xuyên trên mạng. Hy vọng, Chris Taylor sẽ không phụ lòng người hâm mộ, tiếp tục cống hiến tài năng và sự sáng tạo của mình, để SC xứng đáng trở thành "người kế vị tinh thần" của TA năm xưa.

PHUONG MAI
phuong.mai@but-tre.com

Tên game: Bad days L.A
Thể loại: Hành động / Phiêu lưu

Phát triển: Enlight Software
Phát hành: Enlight Software

Ngày phát hành: 12/04/06
ESRB: Đang đợi đánh giá

BAD DAY LA

NGƯỜI HÙNG BẤT ĐẮC DĨ

Hoàn toàn không đưa ra nhúng triết lý nặng nề, American McGee luôn đem đến cho người chơi nhúng tựa game độc nhất vô nhị về ý tưởng.

Nền công nghiệp trò chơi phát triển ngày càng nhanh khiến các nhà sản xuất phải đối mặt với vấn đề khan hiếm ý tưởng mang tính đột phá. Có quá nhiều trùng lắp ý tưởng giữa các trò chơi cùng thể loại, đặc biệt trong thể loại hành động. May mắn thay, American McGee không thuộc tốp các nhà đạo diễn dễ bị cạn kiệt ý tưởng khi từng thành công với "Alice lạc vào xứ thần tiên", tự tay xây dựng một thiên đường Scrapland dành cho robot... Với tựa game Bad Day L.A (BDLA) mới nhất, American McGee tiếp tục đưa người chơi trở về thực tại giữa lòng bang Los Angeles (Mỹ) để ra tay giúp đỡ các cư dân đang phải hứng chịu thảm họa của tự nhiên như động đất, sóng thần và những cơn mưa thiên thạch...

Ý TƯỞNG... KHÔNG GIỐNG AI

Có thể nói, ý tưởng để "nặn" BDLA quả thật rất mới lạ. Trong khi đa số các game hành động-phiêu lưu chủ yếu bắt người chơi trang bị thật nhiều loại vũ khí và tìm mọi cách hạ gục đối phương, BDLA lại đưa mô-típ này xuống hàng thứ cấp và đẩy nhiệm vụ cứu người lên hàng đầu. Trải qua gần 10 màn chơi (theo nhà phát triển), bạn phải ra sức giúp đỡ càng nhiều người càng tốt. Nhiệm vụ trong game tuy đơn giản nhưng rất đa dạng. Nó có thể chỉ đơn thuần giúp một người thoát khỏi bầy chó nhà hung dữ, dập tắt một chiếc xe hơi đang bốc cháy, hoặc nguy hiểm hơn là chống chọi lại cơn dịch bệnh bí ẩn đang biến các cư dân thành phố thành loài zombie ghê tởm...

Do vẫn thuộc dạng game hành động nên không thể không có các đối thủ, cho dù chúng chỉ mang tính "điểm xuyết" cho nhiệm vụ cứu người cao cả. Tất nhiên đối phương của bạn ở đây không phải là thiên tai, mà là những tên cướp có vũ trang, tù nhân vượt ngục và những thây ma di động. Để đối phó, bạn được phép chọn một trong nhiều loại vũ khí từ thông dụng đến ngộ nghĩnh, như dùng một bình chữa cháy xịt thẳng vào mặt zombie để gây choáng! Nhân vật chính còn có khả năng kết hợp với một trong bốn nhân vật giúp đỡ, với những kỹ năng đặc biệt sẽ được "mở" (unlock) từ từ sau mỗi màn, gồm có: Sick Kid, nhân vật zombie ngộ nghĩnh tấn công đối phương bằng cách... nôn mửa; Thợ xưởng người Mễ Tây Cơ - Juan, chuyên sử dụng cưa máy rất phù hợp khi chiến đấu với zombie; Beverly có khả năng huấn luyện chó; Sergent biết cách dụ hàng đối phương. Trong mỗi màn, người chơi chỉ có thể chọn một nhân vật đi chung. Nếu chọn đúng, nhân vật này sẽ giúp bạn vượt qua nhiệm vụ rất nhanh chóng. Tính đến nay, trò chơi đã phát triển trên... 120 nhân vật NPC (nói cho dễ hiểu là các diễn viên quần chúng) được trang bị AI tốt để biểu đạt các trạng thái tình cảm: giận dữ, sợ hãi, kích động, la ó..., đảm bảo đem lại cho người chơi tâm trạng như lạc giữa một đám đông hoảng loạn thực sự.

Hài hước là yếu tố quan trọng giúp giảm bớt không khí căng thẳng cũng như tăng thêm sự hút trong trò chơi. Ngay cách chọn nhân vật chính cũng toát lên nét dí dỏm, trái ngược hoàn toàn quan niệm là người hùng phải thuộc dạng "vai u thịt bắp", trí tuệ phi thường. Nhân vật chính Anthony Williams chỉ là một gã vô gia cư, lang thang khắp Los Angeles để tìm cơ hội trốn thoát và tìm một chân trời mới. Trớ trêu thay, cơ hội chưa kịp tới thì Anthony thấy mình mắc kẹt giữa những cơn sóng thần, động đất... và bất đắc dĩ phải ra tay giúp đỡ người bị nạn. Do đó cũng đừng ngạc nhiên nếu bạn bắt gặp Anthony trong bộ quần áo xộc xệch, hăng hái xông vào căn nhà đang cháy để cứu một đứa bé, trong khi miệng không ngừng rủa thầm khi chẳng may bị bé tè lên người.

Lấy bối cảnh dựa theo thành phố Los Angeles hiện đại, nên BDLA có vài địa điểm được "sao chép" từ các địa danh du lịch nổi tiếng trong thành phố như: bãi biển Venice thơ mộng, phim trường Hollywood, ngọn đồi Beverly Hills... (đã được thay đổi tên để tránh bị trùng với thực tế). Vì rất khó mô phỏng thật chi tiết toàn bộ thành phố nên đồ họa của BDLA được vẽ lại trên nền 2D hoạt họa (tương tự trò chơi XIII). Thật trùng hợp, nhờ ý tưởng này mà game trở nên độc đáo do mang phong cách của một quyển truyện tranh sặc sỡ nhiều màu sắc. Mặt khác, việc giảm đi số lượng đa giác đồng nghĩa với việc sẽ có ít lỗi về mô hình hơn, và cấu hình máy không ít thì nhiều cũng trở nên "nhẹ nhàng" hơn.

KHI NÀO RA MẮT?

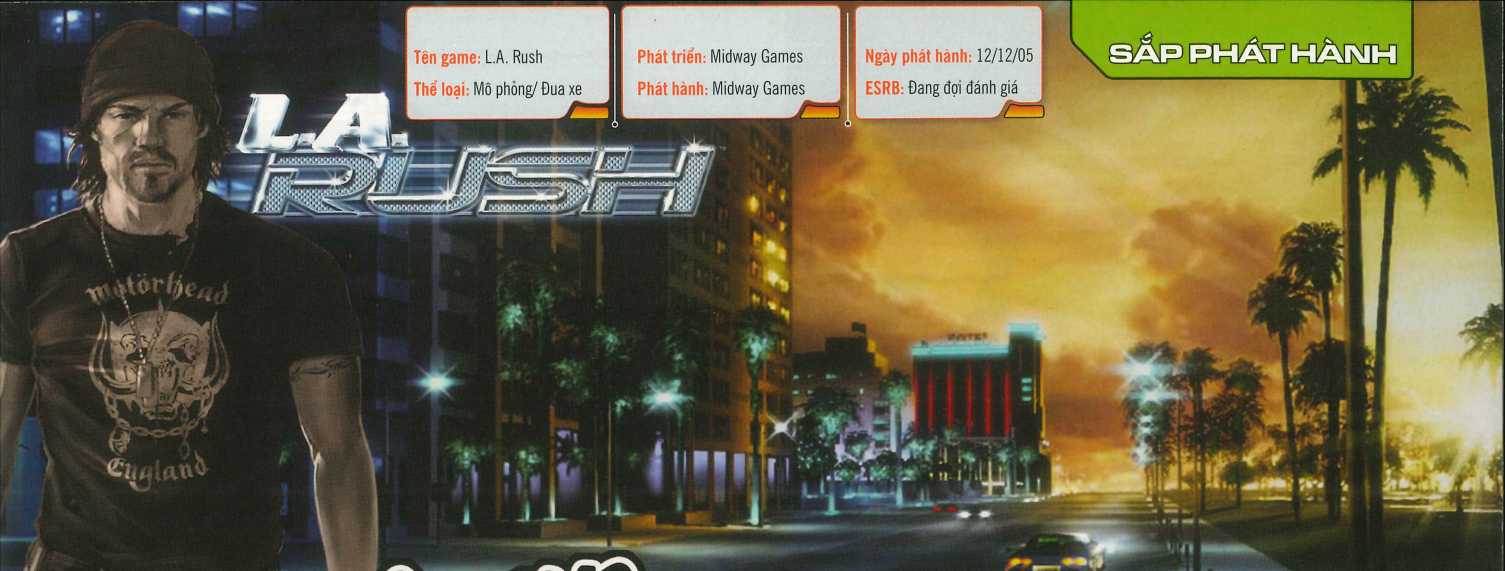
Nói tóm lại, hoàn toàn không đưa vào trò chơi những triết lý nặng nề, American McGee luôn đem đến cho người chơi những tựa game mang ý tưởng mới; đó cũng là lý do khiến game của ông luôn gặt hái thành công. Xứ sở Alice thần tiên, thế giới robot tương lai Scrapland đầy năng động và thành phố Los Angeles hiện đại mang nét riêng nên chúng ta chưa thể biết trò chơi nào sẽ được đánh giá cao hơn. Thời gian từ đây cho tới ngày ra mắt của trò chơi vẫn còn dài...

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

Tên game: L.A. Rush
Thể loại: Mô phỏng/ Đua xe

Phát triển: Midway Games
Phát hành: Midway Games

Ngày phát hành: 12/12/05
ESRB: Đang đợi đánh giá



Nào loạn THÀNH PHỐ THIÊN THẦN

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Có thể tóm gọn một câu về trò chơi như thế này: "Thoải mái như GTA, tông "đã" như Burnout".

Trong "thế giới game", đua xe bao giờ cũng là thể loại game đầy sức mê hoặc vì nó đòi hỏi sự nhanh nhạy, chính xác, óc phán đoán xử lý tình huống (có khi còn "căng" hơn cả game hành động!) và đôi khi là cả một chút... năng khiếu. Và trong khi các hệ máy console liên tục đón nhận những "ngôi sao" như Gran Turismo, Project Gotham Racing, Forza Motorsport, Burnout... thì đáng buồn thay, các fan của hệ PC luôn phải chịu cảnh "chợ chiều". Ngoài dòng game nổi nhất là Need For Speed, hầu như các game đua xe khác trên PC chưa thể so sánh với hệ console. Rất may, sắp tới Midway hứa hẹn với PC gamer một cái tên mới (phát hành trên nhiều hệ máy). Đó chính là L.A Rush.

CỐT TRUYỆN LÔI CUỐN

Có thể nói, đây là game đua xe đầu tiên có cốt truyện rõ ràng và còn rất lôi cuốn. Bạn sẽ là Trikz Lane, một anh chàng có niềm đam mê xe hơi kỳ lạ và từ đó dẫn đến một niềm đam mê khác: tốc độ. Từ khi làm việc cho một ga-ra tư nhân, Trikz càng có cơ hội thỏa mãn 2 niềm đam mê trên. Qua nhiều cuộc đua, Trikz trở thành một "siêu sao" và gần như huyền thoại sống của giới chơi xe ở Los Angeles. Lidell, một tên "trùm" chôm xe, chuyên tổ chức những cuộc đua xe đường phố ngoài vòng pháp luật ở Los Angeles, dĩ nhiên không hề hài lòng trước sự "thống trị" đường đua của Trikz. Hắn quyết định ra tay. Một hôm khi trở về nhà, Trikz sững sờ khi toàn bộ cơ ngơi của mình đã bị "dọn" sạch sẽ, từ bộ sưu tập xe hơi quý giá cho đến tài sản, đồ đạc. Và đây là điểm bắt đầu của bạn. Bước vào đường đua, giúp Trikz "lấy lại những gì đã mất" hay "mất luôn những gì đang có", điều này hoàn toàn phụ thuộc vào tài cầm lái của bạn.

CÁCH CHƠI MỞ

Điểm "mở" mà nhà sản xuất muốn đề cập là cách thức nhận nhiệm vụ của game: người chơi không bị ép buộc phải đua từng màn một, mà có thể tự do lái xe dạo quanh thành phố để chọn vòng đua mình thích dựa vào tấm bản đồ. Bản đồ như là một thiết bị định vị toàn cầu (GPS), hiển thị rõ ràng những con đường, cầu vượt và những vị trí có nhiệm vụ đua hoặc có loại xe mới, thậm chí cả vị trí của các xe cảnh sát. Thật giống với Need For Speed Underground 2!

THOẢI MÁI NHƯ GTA, TÔNG "ĐÃ" NHƯ BURNOUT

Hoàn toàn không phải là một game đua xe mô phỏng, L.A. Rush đem đến cho người chơi cảm giác thoải mái, dễ dàng khi điều khiển xe. Thậm chí, sự thoải mái này có thể so sánh với việc lái xe trong dòng game Grand Theft Auto (GTA): từ việc bẻ cua, tăng tốc, "chặt" góc, né tránh xe khác... đều khá dễ dàng. Tuy nhiên, vì bản chất là game đua xe đường phố, nên đường đua cũng chính là... những đường phố của Los Angeles lúc nào cũng đầy chướng ngại là xe cộ. Vì vậy, những cảnh tông xe (không thể tránh khỏi) cũng sẽ được thể hiện rất ấn tượng, không thua gì Burnout bên hệ console. Hãy thử tưởng tượng, bạn đang tăng tốc hết ga, lách qua được một chiếc, hai chiếc... bỗng xuất hiện một chiếc xe sừng sững trước mặt, và... "dùng", lửa xẹt, hai chiếc xe cùng bay bổng lên không trung, kiếng vỡ, bánh xe văng qua trái, cửa xe văng qua phải, và tất cả đều được chiếu chậm... quá tuyệt! Có thể tóm gọn một câu về trò chơi như thế này "Thoải mái như GTA, tông "đã" như Burnout".

XE VÀ ĐƯỜNG

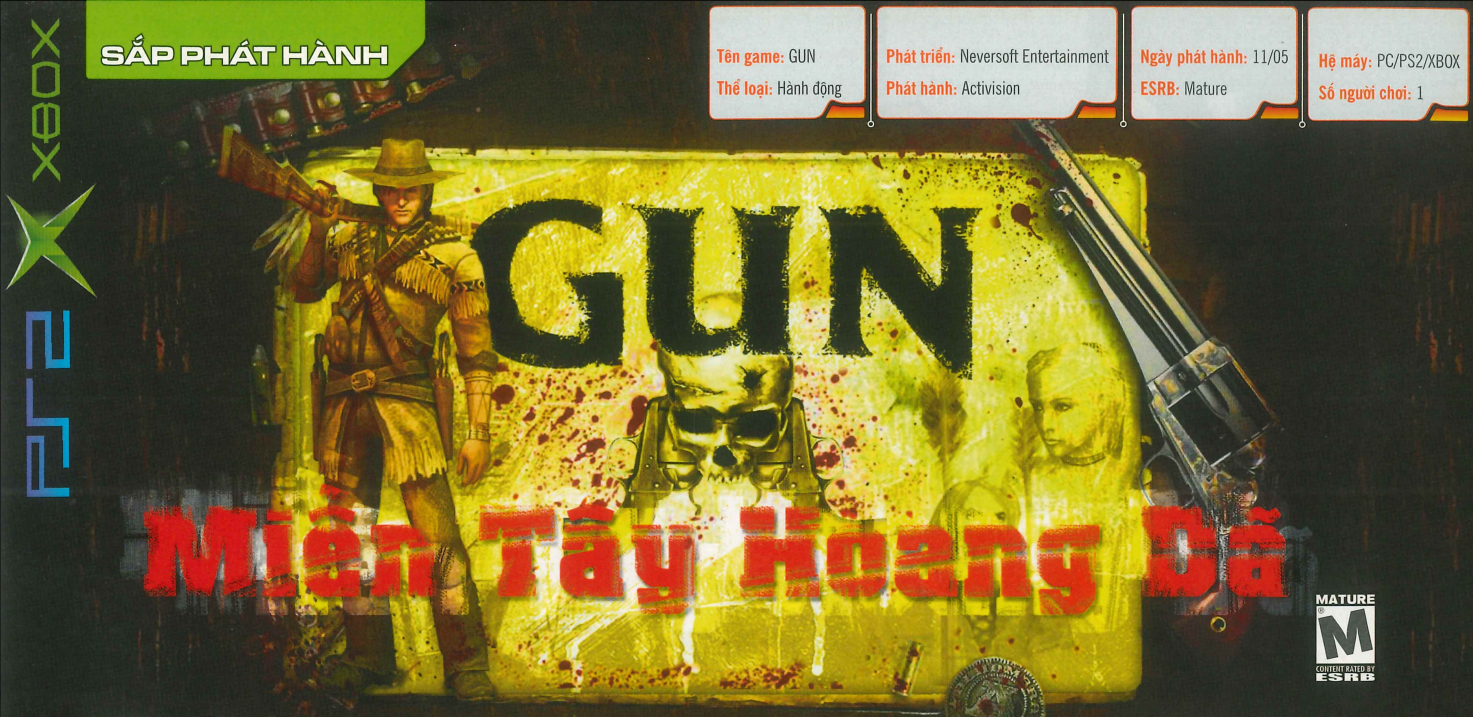
L.A. Rush cung cấp cho bạn khoảng hơn 40 chiếc xe, từ cổ điển cho đến hiện đại: Chevrolet Copo 427, Dodge R/T, Nissan 350Z... và cả chiếc Nissan Skyline nổi tiếng (từng xuất hiện trong phim 2 Fast 2 Furious). Nhìn chung, trong L.A. Rush xuất hiện không nhiều xe thể thao đời mới nhất, không quá hào nhoáng bóng bẩy, nhưng hầu hết đều là những xe có tiếng và đặc biệt hơn, các xe này đều được "độ" lại theo phong cách độc quyền của West Coast Customs, xưởng "độ" xe uy tín và nổi tiếng nhất nước Mỹ. Và những con đường mà bạn tung hoành được dựng lại khá sát với những con đường thực ở Beverly Hills, Hollywood, Santa Monica... đang trong giờ cao điểm thực sự, theo đúng tên gọi của game: Los Angeles Rush.

ĐƯỜNG ĐUA SẴN SÀNG...

Dù chưa có thông tin cụ thể nhưng qua những đoạn trailer, phần hình ảnh của game khá sắc nét, các hiệu ứng đổ bóng trên thân xe, ánh sáng, khói bụi... rất đẹp mắt; tương xứng với nội dung và cách chơi đầy hứa hẹn của game. Thế là sau thời gian chờ đợi mỏi mòn, cuối cùng cũng sắp có một game đua xe đáng giá cho các fan trên PC thưởng thức. Chuẩn bị nhấn ga nào, hỡi "những tay đua kiệt xuất"!

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Tên game: GUN
Thể loại: Hành động
Phát triển: Neversoft Entertainment
Phát hành: Activision
Ngày phát hành: 11/05
ESRB: Mature
Hệ máy: PC/PS2/XBOX
Số người chơi: 1



Tiếng vó ngựa rầm rập nối đuôi nhau lướt qua những bụi xương rồng chơ vơ giữa sa mạc, từng làn gió khô hanh nóng bỏng bốc cao cuốn theo lớp bụi mù quyện cùng mùi thuốc súng phảng phất... Một khung cảnh quen thuộc với những ai từng say mê thời hoàng kim của những thước phim cao bồi viễn Tây ngày xưa. Không hiểu do vô tình hay cố ý mà đề tài miền viễn Tây Hoa Kỳ lại ít thấy xuất hiện trong các trò chơi điện tử hay nói chính xác hơn là quá ít so với các đề tài ăn khách khác. Không kể đến những cái tên Blood Will Tell hay Dark Watch gây chú ý nhờ ý tưởng biến tấu lạ, cho đến nay hầu như chỉ có Desperados Dead or Alive và Red Dead Revolver là hai trò chơi tương đối "thuần" chất miễn Tây nhất và cũng thành công nhất. Không chịu thua kém, Neversoft Entertainment (nổi tiếng qua các game thể thao Tony Hawk và Spiderman) vào quý 4 năm nay cũng "góp thêm gạo" cho xêri game cao bồi với Gun, một game tái hiện miền viễn Tây qua những màn đấu súng đầy hào hứng.

Gun pha trộn giữa hai thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất và hành động ngôi thứ ba, tương tự trò The Suffering. Bạn đóng vai Colton White, chàng cao bồi rong ruổi trên lưng ngựa khắp miền Tây để tìm kiếm cha mình bằng manh mối duy nhất là chiếc mề-đai khắc tên quán rượu bí ẩn Dodge City. Từ sa mạc cằn cỗi nhất đến những trại lính thổ dân, từ những mỏ vàng cũ kỹ sót lại cho đến những dòng sông chảy xiết của miền Tây, Colton phải đụng độ với những tay thợ săn, người da đỏ luôn truy đuổi khắp nơi.

Ở góc nhìn người thứ nhất, Gun không khác gì so với trò Red Dead Revolver: cũng cho người chơi quyền lựa chọn giữa hàng loạt vũ khí kiểu cổ đặc trưng cho miền viễn Tây trong thế kỷ 19. Quay đi quay lại vẫn là những khẩu pistol nòng ngắn, shotgun, súng trường, súng nhắm cùng một số vũ khí thô sơ như dao găm, lưỡi rìu, cung tên... Ở một số vị trí đặc biệt, người chơi còn có thể sử dụng các vũ khí như pháo hạng nặng và súng máy. Mỗi loại súng luôn có sự chênh lệch về hoả lực với nhau và tỉ lệ nghịch giữa tầm sát thương với tốc độ bắn. Phối hợp cùng khả năng tương tác với môi trường, người chơi có quyền sáng chế ra nhiều cách tấn công sao cho hiệu quả nhất, chẳng hạn tập trung nhiều đối phương lại gần thùng thuốc súng và bắn một phát vào thùng thuốc súng...

Vì vũ khí không có gì nổi bật nên Gun tập trung vào lối chơi. Không đơn thuần chỉ là nhắm và bắn, trò chơi buộc bạn vận động đủ mười ngón tay do mỗi phím trên gamepad đều tương ứng với từng chuyển động của nhân vật. Không khí của trò chơi nghẹt thở đến nỗi bạn không có thời gian để thực hiện bất kỳ động tác thừa nào. Ví dụ, bạn phải dùng cò trái để khoá đối tượng trong khi cùng lúc phải di chuyển cò phải để nhắm bắn cho chính xác và thỉnh thoảng lại phải kết hợp 4 nút D-Pad để ngã người quan sát đối phương nếu bạn đang nấp sau một chướng ngại nào đó. Cơ thể đối phương được chia ra làm nhiều phần, nếu nhắm đúng vào những yếu điểm trên người chúng thì cơ hội chiến thắng sẽ cao hơn; lời khuyên không thừa nếu bạn chưa có nhiều kinh nghiệm.

"Draw mode" là chế độ tiện lợi nhất trong Gun. Tương tự như chức năng Slow Motion trong trò Hoàng tử Ba Tư (hay mới đây nhất là F.E.A.R), game cho phép người chơi tự giảm tốc độ để né tránh đường đạn và nhắm chính xác hơn vào những điểm chí mạng của đối phương. Chế độ này sẽ được kích hoạt khi thanh năng lượng ở phía dưới đầy và bị giới hạn đối với một số vũ khí (ví dụ khi đang trang bị súng trường, bạn sẽ không có tính năng này).

Chuyển sang điều khiển ở ngôi thứ ba, bạn có nhiều cơ hội để bao quát toàn bộ khung cảnh chung quanh cũng như dễ điều khiển nhân vật di chuyển hơn so với góc nhìn người thứ nhất (chỉ phù hợp khi chiến đấu). Phần lớn thời gian, bạn sẽ được cưỡi ngựa rong ruổi đây đó. Với ngựa, người chơi sẽ dễ dàng hơn khi vượt qua một thị trấn dài hàng cây số, thúc ngựa lao qua chướng ngại vật và giành chiến thắng trong những cuộc rượt đuổi. Tuy nhiên, cũng đừng vội mừng vì khi cưỡi ngựa tức người chơi có thêm một vấn đề phải lo nếu không muốn cuốc bộ. Mỗi con ngựa có một thanh máu riêng và sẽ chết nếu bị "ăn đạn" quá nhiều nên hãy cẩn thận! Mặt khác, cưỡi ngựa cũng là một bài học cần phải được làm quen trước. Nếu thúc ngựa quá mạnh, bạn có thể khiến nó dừng lại. Ngược lại, nếu quá yếu, bạn sẽ nhanh chóng bị kẻ thù đuổi kịp. Cũng như vậy, càng thúc ngựa dồn dập thì ngựa bạn càng chóng mất sức. Bạn thấy đấy, Gun phức tạp hoá cách điều khiển ở mọi khía cạnh và tuỳ theo bạn có thích thú với nó không mà sẽ xem đây là ưu hay khuyết điểm.

Không hẳn là vượt trội hoàn toàn các game cùng loại nhưng Gun có những nét đặc trưng riêng như cho phép người chơi linh hoạt thay đổi giữa hai góc nhìn, chiến đấu bằng vũ khí cổ điển cũng như chế độ Draw Mode rất hiệu quả khi xáp lá cà. Một lần nữa, Gun là minh chứng cho thấy lối chơi hành động gay cấn, quyết liệt luôn thu hút nhiều game thủ. Và một khi đã vào thế giới của Gun, bạn sẽ khám phá ra trò chơi không tập trung khai thác hai chữ "Miền Tây" mà thay vào đó là từ "hoang dã".

CẨM TÚ

Tên game: Harry Potter and the Goblet of fire
Thể loại: Hành động

Phát triển: EA Games
Phát hành: EA Games

Ngày phát hành: 15/10/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

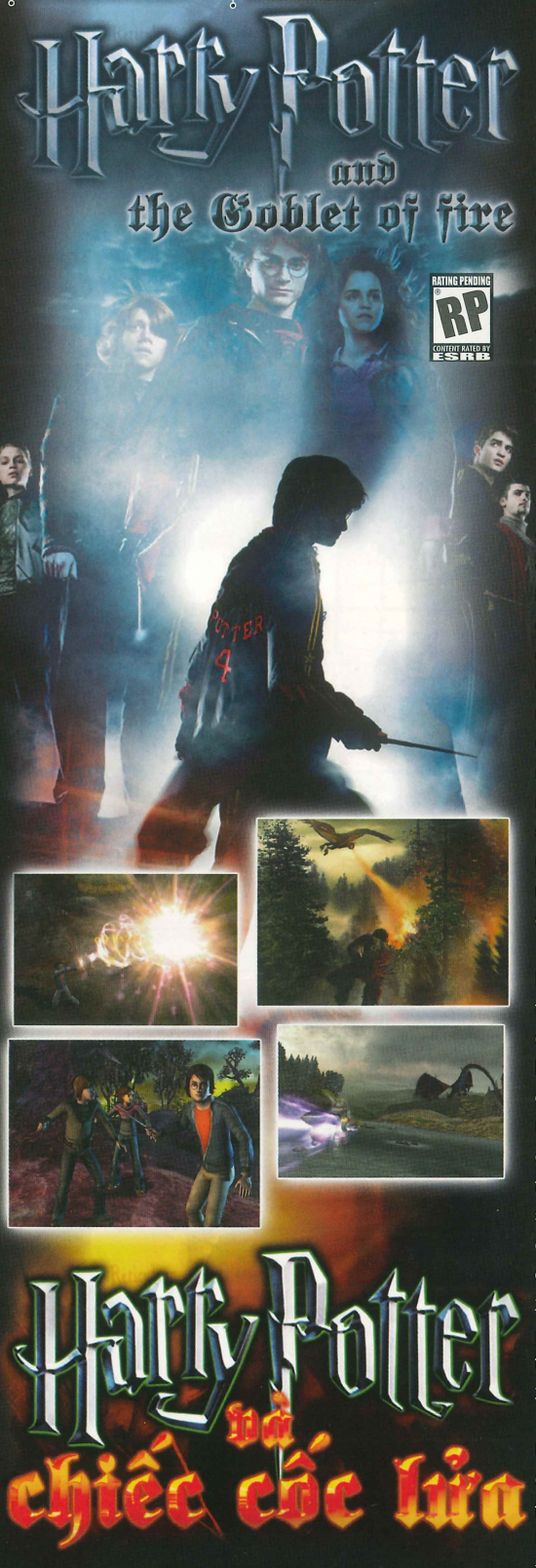
Hệ máy: PC/PS2/XBOX/GC
Số người chơi: 1-3

Harry Potter và chiếc cốc lửa

Trong vòng 4 năm trở lại đây, từ lớn đến bé không ai là không biết cái tên Harry Potter, nhân vật có những ảnh hưởng sâu sắc không chỉ đến lứa tuổi thanh thiếu niên mà còn làm chao đảo cả nền công nghiệp giải trí. Bất cứ nơi nào được cây đũa thần của Harry Potter quét qua đều lên cơn sốt và đem lại doanh thu khổng lồ, nhất là ngành công nghiệp "ăn theo". Tuy nhiên, có lẽ do đũa thần còn "quá ngắn" nên đã không "xi nhê" lắm với ngành công nghiệp phát triển game vốn là "gà đẻ trứng vàng". Đồ hoạ nghèo nàn, cách chơi đơn giản, ít pha xung đột kịch tính đã phần nào bào mòn sự háo hức của các gamer kiêm độc giả hâm mộ Harry Potter. Muốn thành công, dòng game này cần đổi mới cả về hình thức lẫn nội dung. Đó là quyết tâm của hãng EA Games nhân dịp phát hành tựa game thứ tư (HPGF) cùng lúc với tập phim trình chiếu trên màn ảnh rộng vào tháng 11 này.

Nội dung của HPGF bám rất sát theo kịch bản phim. Harry bước sang năm học thứ tư trong ngôi trường phù thủy Hogwart và được phép tham gia vào cuộc thi đấu Tam Pháp Thuật (Tri-Wizard), một cuộc thi có uy tín nhằm tuyển chọn phù thủy trẻ tuổi ưu tú nhất. Tất cả các thí sinh phải trải qua ba vòng thi khắc nghiệt để thử thách các kỹ năng bao gồm lao đi trên cán chổi cùng những con rồng lửa, lặn sâu xuống đáy hồ đầy rẫy thủy quái và tìm cách vượt qua mê cung ảo giác ẩn chứa những mối nguy không lường trước được... Một cốt truyện hấp dẫn để EA Games thử sức dựng nên một hình mẫu Harry mới trong mắt người chơi.

Cải tiến đáng kể nhất trong HPGF là có sự tham gia đồng thời của hai người bạn thân Hermione và Ron giúp Harry vượt qua trở ngại. Trước đây, cả hai nhân vật này đều đã xuất hiện nhưng vai trò còn quá mờ nhạt vì chủ yếu do người chơi tự điều khiển và trong mỗi màn chỉ có thể chọn một nhân vật mà thôi. Với HPGF thì khác, cả ba nhân vật sẽ phối hợp được với nhau thành bộ ba phép thuật. Tuỳ theo bạn chọn điều khiển nhân vật nào mà hai nhân vật còn lại sẽ được chuyển cho trí tuệ nhân tạo của máy điều khiển. Nếu không thích chơi với máy thì người chơi có thể rủ bạn bè tham gia bằng cách gắn thêm tay cầm vào máy để họ điều khiển các nhân vật còn lại. Và cho dù là người chơi hay máy chơi thì luôn cần có sự kết hợp ăn ý giữa các nhân vật với nhau vì đây là nút thắt rất quan trọng để giải quyết các câu đố trong game. Rất thường xuyên, bạn sẽ cùng những người bạn của mình sử dụng chung một phép thuật để gia tăng sức công phá, mở đường hoặc phù phép đối thủ...



Một yếu tố quan trọng trong trò chơi lấy đề tài phù thủy như Harry Potter chính là các phép màu. Thử làm một so sánh nhỏ giữa các phiên bản Harry với nhau, ta nhận thấy game đang tiến dần về xu hướng đơn giản đến mức tối đa cách thi triển các phép thuật. Phép thuật trong HPGR được chia thành hai loại chính là phép thuật và bùa chú. Ứng với mỗi loại, game sẽ gán vào một nút trên gamepad để gọi ra nhanh chóng. Trò chơi không cho bạn chọn trước những phép thuật nào sẽ được sử dụng mà chúng sẽ thay đổi dựa vào các tình huống người chơi gặp phải. Giả sử khi chiến đấu với bọn Tử Thần Thực Tử, phép Wingadium Leviosa sẽ được khởi động để nâng các vật thể và ném vào đối phương. Ngược lại, khi phải chạm trán với Thần Lằn Lửa, phép Aqua Eructo bắn ra các tia nước sẽ được thay thế... Không chỉ dừng lại ở đó, nằm rải rác khắp nơi trong toà lâu đài Hogwart và dọc hành trình của Harry Potter, bạn sẽ tìm được rất nhiều các viên kẹo hạt đậu đủ màu. Ngoài chức năng dùng làm tiền để mua bán vật phẩm thì kẹo đậu được bổ sung thêm chức năng khác đáng giá hơn - dùng những viên kẹo này để nâng cấp nhân vật (một trong ba nhân vật chính tuỳ bạn chọn) hay nâng cấp phép thuật nhằm giúp Harry và hai người bạn dai sức hơn, phép thuật mạnh mẽ hơn. Khi thu thập đủ số lượng kẹo cần thiết, Harry còn có thể triển khai những quả bom phép thuật cực mạnh, rất hữu ích khi phải đương đầu với đám đông hoặc trùm.

Đồ hoạ là một cải tiến khác của HPGF, có thể bạn sẽ bị sốc khi lần đầu tiên nhìn vào số lượng hiệu ứng áp dụng cho game. HPGF có sự thay đổi rõ nét ở khâu ánh sáng thay đổi dựa trên mốc thời gian ngày đêm. Ví dụ khi chiến đấu trong rừng buổi tối, ánh sáng của đám lửa bừng cháy hắt lên mặt đất những mảng sáng tối làm khung cảnh thêm huyền bí, đáng sợ, đối lập với ban ngày có ánh nắng chói chang, rực rỡ. Còn hiệu ứng chiến đấu lại là một màn trình diễn những kỹ xảo màu sắc phức tạp với hàng loạt các phép thuật được tung ra choáng ngợp: tia phép bắn ra dưới dạng chùm, tia sáng xanh, đỏ lao vun vút tới kẻ thù...

Đến hẹn lại lên, hoà cùng cơn sốt Harry Potter trên toàn thế giới, EA Games đều đặn cho ra những phiên bản trong chuỗi xêri game ăn theo của mình. Khen có mà chê cũng có, cả nhà sản xuất lẫn người hâm mộ đều đang cố gắng làm hài lòng lẫn nhau. Một bên không ngừng cải tiến, chăm chút cho lối chơi thu hút. Còn người hâm mộ, họ sẵn sàng bỏ tiền mua và đánh giá thật tinh tế cách mà nhà sản xuất xây dựng hình tượng của họ. Chúng ta có thể tiên đoán HPGF và cả những phiên bản sau sẽ được mọi người chào đón như thế nào!

THÁI SƠN

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 10

Shrek SuperSlam

Phát hành: Activision
Phát triển: Shaba Studios
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/11/2005

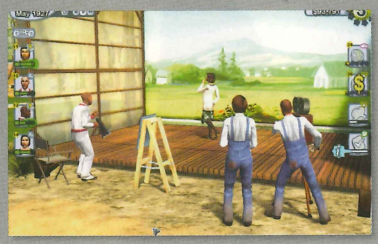
The Sacred Rings

Phát hành: Adventure Company
Phát triển: Streko Graphics
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 01/11/2005

The Matrix : Path of Neo

Phát hành: Atari
Phát triển: Shiny Entertainment
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 08/11/2005

The Movies



Phát hành: Activision
Phát triển: Lionhead Studios
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 08/11/2005

Harry Potter and the Goblet of Fire

Phát hành: Electronic Arts
Phát triển: Electronic Arts
Thể loại: Hành động - Phiêu lưu
Ngày phát hành: 08/11/2005

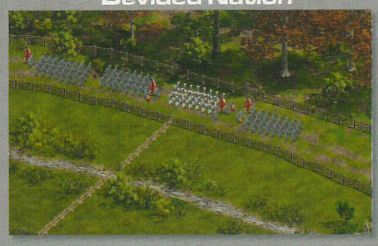
Gun

Phát hành: Activision
Phát triển: Neversoft Entertainment
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 08/11/2005

The Chronicles of Narnia

Phát hành: Buena Vista Games
Phát triển: Traveller's Tales
Thể loại: Hành động – Phiêu lưu
Ngày phát hành: 14/11/2005

American Conquest : Devided Nation



Phát hành: CDV Software
Phát triển: GSC Game World
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: tháng 11/2005

Need For Speed Most Wanted

Phát hành: EA Games
Phát triển: EA Canada
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 15/11/2005

The Elder Scrolls IV : Oblivion

Phát hành: 2K Games
Phát triển: Bethesda Softworks
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 21/11/2005

Peter Jackson's King Kong

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 21/11/2005

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

BATTLE REALMS
Winter of the Wolf

Cơn thịnh nộ của Sói

... Dù theo xu hướng chung của các nhà phát triển RTS là "gột rửa" đến mức tối giản tài nguyên kinh tế để tập trung sâu hơn vào quân sự, nhưng cách từ bỏ truyền thống của Battle Realms vẫn rất nổi bật, tách biệt hẳn so với nhiều tên tuổi đình đám thời bấy giờ...

Kể từ buổi đầu ra mắt, Battle Realms đã được quảng cáo hết sức ấn tượng: "BR là tương lai của thể loại RTS", "BR đã làm rung chuyển thể loại RTS" và: "Game đã làm bùng lên ngọn lửa, rất nóng bỏng và táo bạo, khiến nhiều hãng phát hành game RTS khác phải nhìn lại mình". Đây có thật sự là một game hấp dẫn không hay chỉ là thành quả của công nghệ lăng xê? Nhiều câu hỏi được đặt ra, dư luận xôn xao, nhưng tất cả đã thuộc về quá khứ... Mới đó mà đã 2 năm kể từ khi bản BR đầu tiên ra đời, game đã chịu đủ thử thách của thời gian để trở thành một trong những trò chơi đáng nhớ nhất của thể loại RTS.

Tộc Sói trả thù...

Một năm sau câu chuyện về Kenji và cuộc hành trình của anh đã ngủ yên trong chiến thắng (ở phần một), Liquid Entertainment tiếp tục kể câu chuyện về tộc Sói thông qua bản mở rộng của Battle Realms: Winter Of The Wolf. Rất lâu, lâu lắm, trước cả sự kiện trong Battle Realms, một bản anh hùng ca về những chiến binh Sói dũng mãnh đã cất lên. Đang sống yên ổn, một ngày nọ, dân tộc Sói (Wolf) bị tộc Sen (Lotus) xâm chiếm và trở thành nô lệ. Nhưng dòng máu Sói kiêu hãnh, khát khao tự do tuôn chảy trong người thủ lĩnh Grayback, đã giúp anh vùng lên lãnh đạo dân tộc chống lại tộc Lotus. Một cuộc hành trình lại bắt đầu trên vùng đất trắng xóa ngập tuyết, vì tự do, vì dân tộc...

Chiến thuật phát triển

Ngày nào các game RTS giống hệt nhau, ngày ấy xem như thể loại RTS đã chết. Dù theo xu hướng chung của các nhà phát triển RTS là "gột rửa" đến mức tối giản tài nguyên kinh tế để tập trung sâu hơn vào quân sự, nhưng cách từ bỏ truyền thống của Battle Realms vẫn rất nổi bật, tách biệt hẳn so với nhiều tên tuổi đình đám thời bấy giờ. Không thể nói Liquid Entertainment lơ là với mảng kinh tế, tuy nó được thực hiện rất đơn giản. Đơn vị phu tự động ra đời từng người một từ nhà dân. Thời gian sản sinh một người mới, chịu ảnh hưởng của hai yếu tố nhanh/chậm tương ứng: số lượng nhà dân và số lượng dân đã có trước đó. Phu (nông dân) là hạt nhân chính trong công cuộc chinh phục các bộ tộc, đảm nhiệm vai trò đa dạng: gặt lúa, múc nước, tưới tiêu, bắt ngựa, chữa cháy, sửa nhà, xây dựng và cả quân sự nữa.

Thu nhập của bạn xem ra khá "dễ chịu" chỉ với lúa và nước. Xem ra cuộc sống trong BR quá đơn giản, nhưng không, mức độ phức tạp trong game vượt xa những gì bạn từng thấy trong các game RTS kinh điển. Sau khi thu hoạch lúa, những gì còn lại trên cánh đồng xơ xác là những cây non mới nảy mầm. Tiếc thay, chúng mọc rất chậm, lúc này nếu bạn không có biện pháp tưới nước thích hợp thì sẽ lâm vào tình trạng "khủng hoảng" kinh tế. Nhưng, nếu bạn tập trung quá vào tài nguyên thì sẽ để "trống hoác" việc phòng thủ ... May mà tài nguyên cũng như phu, được giới hạn khắc

Tên game: Battle Realms: Winter of the Wolf
Thể loại: Chiến thuật
Phát triển: Liquid Entertainment
Phát hành: Crave Entertainment
Ngày phát hành: 11/11/2002
ESRB: Teen
Cấu hình: PII 400 MHz hoặc tương đương, RAM 64 MB, VGA 16MB, HDD 600MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 1CD.

nghiệt ở con số nhất định, nên bạn hiểu rõ khi nào thì cần điều động phu làm kinh tế, khi nào nên cho họ tòng quân.

Chiến trường nực lòa

"Tồn tại hay không tồn tại": đó là quy luật sinh tồn. Trong BRWW, chỉ có duy nhất con đường: chiến đấu đến cùng. Nhà phát triển quả là nhạy bén với thị trường năm xưa: lính không sản sinh vô tính (như thường thấy) mà bắt nguồn từ một người phu yếu ớt, trải qua quá trình đào tạo dài, phức tạp và gian khổ (cứ nhìn các dấu "%(*@^&" phát ra từ "lò" là bạn biết ngay việc tập luyện không dễ chịu gì) mới "lột xác" thành chiến binh võ nghệ cao cường. Muốn tạo lính cao cấp hơn ("cao cấp" chứ chưa chắc là "mạnh" hơn), người chơi phải cho lính vào một "lò" khác. Lối tạo lính đã cân não, cách game hiện thực tiềm năng thực sự của người lính càng công phu hơn. Mỗi lính có thể được đào tạo một trong hai kỹ năng đặc biệt của riêng từng đơn vị. Việc chọn kỹ năng sẽ tạo lợi thế bí ẩn cho người chơi, giúp họ xây dựng thêm nhiều kế hoạch độc địa, tầm điều khiển từ đó cũng "vi mô" hơn bởi bạn cần nhớ chính xác ai đang nắm giữ kỹ năng gì và lúc nào thì sử dụng chúng. Công việc đào tạo một người lính mất khá nhiều thời gian và cần cân nhắc kỹ lưỡng. Vì vậy, những màn đầu thật dễ dàng vì bạn không có nhiều lựa chọn đơn vị lính, nhưng càng dấn sâu vào game, bạn càng bối rối, cứ xuất hiện một loại lính mới là mưu đồ chiến thuật lại tuôn trào theo dòng chảy sâu thẳm trong lối chơi của BR. Với người chơi kinh nghiệm, họ sẽ tự mình tìm ra bí kíp: một đội quân tốt là hỗn hợp nhiều binh chủng đa dạng. Còn chi tiết đội quân đó như thế nào, gồm loại đơn vị gì, thì chính điều đó mới cần sự trải nghiệm ở mỗi người.

Ngay từ phần xây dựng, ta đã cảm nhận chút gì đó có "chất người" từ game và phần chiến đấu đã phát triển rộng ra "chất" đó. Bất cứ ai cũng vậy, đơn vị nào cũng thế, đều có một thanh lực để thi triển tuyệt kỹ. Nhưng thế thôi chưa đủ, cùng chia sẻ thanh lực là hệ thống di chuyển gồm 3 mức: chạy, đi bộ và... lê lết (nếu bị thương nặng, một tiểu tiết nhưng chứng tỏ nhà phát triển rất chăm chút cho trò chơi). Chú ý kỹ hơn, có lẽ chỉ là ảo giác của tôi, ta thoáng thấy chút tính cách trong mỗi người lính: tinh thần Samurai chính nghĩa của Rồng, vẻ gian xảo của Rắn, khí chất hoang dại của Sói và sự kinh tởm toát lên từ Hoa Sen! Bốn chủng tộc hoàn toàn khác biệt, tạo được những thái cực đối lập, tung hứng lẫn nhau một cách khéo léo.

BR không phải là một đế chế hùng mạnh, mà chỉ gồm các bộ tộc nhỏ "lấy chất lượng bù số lượng": mỗi trận đánh chỉ quy tụ con số vài chục lính, nhưng họ là những chiến binh thực thụ với võ nghệ đậm phong cách Trung Hoa. Những trận đánh dữ dội dưới sức ép khốc liệt của đủ chủng loại binh khí, pháp thuật... cứ thi nhau "múa" trên màn hình. Các chiêu bay nhảy, "tất sát" trong game chính là những gì được biểu hiện trong nhiều phim võ thuật Hồng Kông với từng động tác rất tinh tế, uyển chuyển và ngoạn mục. Dễ hiểu thôi, bởi công việc chỉ đạo võ thuật được "ngài" Tsui Hark (Từ Khắc) đảm nhiệm. Ông là đạo diễn của nhiều bộ phim võ hiệp kinh điển, gần đây nhất là Thất Kiếm (Seven Swords) đã thống lĩnh phim mùa hè ở nhiều nước châu Á. Chỉ cái tên Từ Khắc, khỏi phải nói thì bạn cũng có thể hình dung những trận thư hùng trong game ác liệt như thế nào. Không chỉ dừng lại ở đó, BR còn ẩn chứa nhiều điều khác ngoài chất lượng hệ thống chiến đấu tuyệt vời.

Thiên nhiên và chiến thuật

Xa xăm trên những khu vực hoang dại, tồn tại một thứ "vũ khí" cạnh tranh độc đáo: những chiến mã tương lai (hay... thức ăn tươi sống cho bầy sói đói khát của tộc Sói). Đơn vị lính nào cũng có thể trở thành kỵ binh (trừ những ai quá... cỡ), kể cả anh hùng. Ngồi trên yên ngựa, hiệu quả tấn công của các đơn vị quân tăng lên rõ rệt. Hãy tưởng tượng, cảnh bạn phóng ngựa băng qua cánh rừng làm xao động trái tim nhút nhát của những chú chim đang đậu, hay cảnh lao mình vun vút trên những thảm thảo nguyên xanh mượt, rượt đuổi những kẻ tháo chạy, hoặc liều mình mở đường máu tháo chạy khỏi nguy hiểm... quả thật, rất khó để "bắt chết" hai đôi chân luôn vận động của chiến mã một khi bạn đã leo lên lưng nó. Riêng tộc Sói, gồm toàn những gã... bự con, nên ước mơ "chiến đấu cùng tốc độ" với những chú ngựa được thay bằng "chiến đấu cùng bầy sói", những con sói thật sự mạnh mẽ và hoang dã.

Game còn khai thác việc tận dụng địa hình để tăng thêm tính thú vị trong chiến thuật. Chẳng hạn, lính ở trên cao sẽ lợi thế hơn ở thấp, một vài tảng đá có sẵn để bạn lăn xuống thử "độ bền" của nhà, và ta có thể biết quân thù đang ở đâu thông qua tiếng vỗ cánh của bầy chim

trong khu rừng, nhưng hãy cẩn thận, biết đâu chừng đó là kế "nghi binh"... Đặc biệt hơn, sự góp mặt của thời tiết làm cho trò chơi thêm phần sinh động: một trận mưa dập tắt âu lo cháy nhà, thổi bùng sức sống cho cây cỏ, hoặc cơn bão tuyết "giương tay" chặn mọi khả năng phát triển của cây lúa. Tùy thuộc vào không gian, thời gian mà chiến thuật đề ra có thể biến hóa đa dạng.

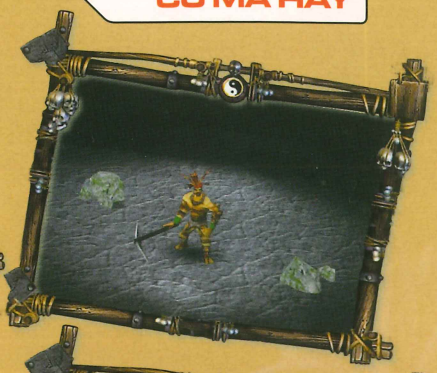
AI bất trị

Nếu bạn đang tìm kiếm một đối thủ xứng tầm thì BR là sự lựa chọn hoàn hảo. Các kiểu tấn công từ hai hướng, đánh vào chỗ nhược phòng thủ, nhắm thẳng vào phu, sử dụng lính tốc độ cao để dụ người chơi... đều nằm trong danh sách chiến lược của máy. Tuy nhiên, khát vọng chinh phục đỉnh cao chiến thuật của game, đã bị chặn lại ngay từ "cửa ải": điều khiển hệ thống chiến đấu. Đội quân của bạn gồm toàn những tên "nóng tính": hễ cứ thấy địch là chúng lao vào lăn xả, tự ý thay đổi tấn công xa và gần nếu bản thân chúng thấy cần thiết, và dừng lại "nói chuyện" nếu gặp địch giữa đường (này, ai là người điều khiển ở đây vậy?) Điều đó không tệ cho lắm, thậm chí có phần tốt nữa là đằng khác. Nhưng tại sao, tại sao một game chiến thuật mà không hề xuất hiện khái niệm "đội hình"? (khi di chuyển lính sẽ đi rất lộn xộn). Thêm nữa, camera bố trí chưa bao quát, và những gã lính "ngốc" thừa lòng dũng cảm không chịu rút lui dù yếu thế, đã kéo BR xuống một bậc, chỉ một bậc thôi là quá đủ để game không chạm tay được tới ánh sáng vinh quang của những game chiến thuật hàng đầu.

Ngoài ra, một điểm trừ khiến không biết bao nhiêu dân chuyên nghiệp lẫn không chuyên bối rối là sự hướng dẫn không rõ ràng của game (trò chơi không hiện chỉ số tấn công, phòng thủ). Nếu bạn muốn làm một phép so sánh giữa các đơn vị, tôi khuyên: bạn hãy tin tưởng hoàn toàn vào kinh nghiệm bản thân, đừng dựa trên các con số vô hồn vì đằng nào chúng cũng đâu có trong game. Do vậy, việc sàng lọc quân sẽ khó khăn hơn rất nhiều.

Chế độ khác

Có thể bạn sẽ thấy chiến đấu đơn độc rất buồn tẻ, nhưng kết quả sẽ khác đi nếu bạn giao tranh cùng 2 hoặc 3 người bạn. Chế độ Skirmish và Mutiplayer trong các game RTS xuất hiện, để hiện thực hóa yêu cầu trên. Bạn có thể tự do điều khiển các bộ tộc: Sen (Lotus) - sử dụng tà thuật và công nghệ để chiếm đoạt ngôi vị số một; Sói (Wolf) là những chiến binh mạnh mẽ của thiên nhiên, với thân hình rắn chắc và những cú đánh này lửa; Rồng (Dragon) và Rắn (Serpent) cùng thuộc tộc người nhưng cạnh tranh nhau từng khía cạnh, một bên là những chiến binh cao thượng sống với tinh thần chính nghĩa, một bên là tầng lớp thảo khấu không từ một thủ đoạn nào để hạ gục đối phương. Cả hai mục chơi trên sẽ tiêu tốn của bạn nhiều thời gian nhất, bởi có nhiều điều thú vị để khám phá ngoài mục chơi đơn.



Sơn thủy hữu tình

Trước khi Warcraft III ra đời, BR được xem như một "tượng đài" nghệ thuật của giới RTS. Các khung cảnh thiên nhiên đẹp như tranh vẽ, mang màu sắc Trung Hoa hoặc Nhật Bản cổ điển với tính chi tiết "đậm đặc": bướm bay dập dìu trên thảm cỏ xanh, cá tung tăng bơi lội trên mặt nước lan tỏa nhè nhẹ, từng đàn chim đập cánh bay khỏi rừng... điểm xuyết thêm cho các bức tranh tuyệt đẹp ấy, là sự xuất hiện của nhiều hiệu ứng như mưa, sấm chớp, tuyết được thể hiện rất xuất sắc. Góp công không nhỏ vào đồ họa cao cấp của game là những đội quân 3D chuyển động trơn tru, mượt mà. Điểm được đánh giá cao nhất trong trò chơi, là sự lột tả đầy đủ nét thăng trầm trong bản sắc của mỗi chủng tộc.

Một game không thể gọi là một game, nếu thiếu đi phần âm thanh. BR phát huy những giai điệu phương Đông thật hoàn hảo - có lúc trữ tình trong tiếng du dương của sáo, đàn tranh và bộ gõ cổ truyền, đôi khi lại dồn dập hoàng tráng trong tiếng trống trận. Để tránh cảm giác nhàm chán lặp lại, mỗi đạo quân được "trang bị" khoảng 5 bản nhạc cho riêng mình, và cứ thế "xoay tua". Nếu đã chán tiết tấu cổ, bạn có thể lắng tai cảm nhận âm thanh mời gọi của thiên nhiên: tiếng ếch kêu ồm ộp, ca khúc thần tiên rỉu rít của loài chim, tiếng sói hú rợn người... Và không thể không nhắc đến phần lồng tiếng cực kỳ tốt của game. Tất cả, hòa quyện lại để làm nên thứ âm thanh độc đáo của BR, chỉ riêng BR mà thôi!

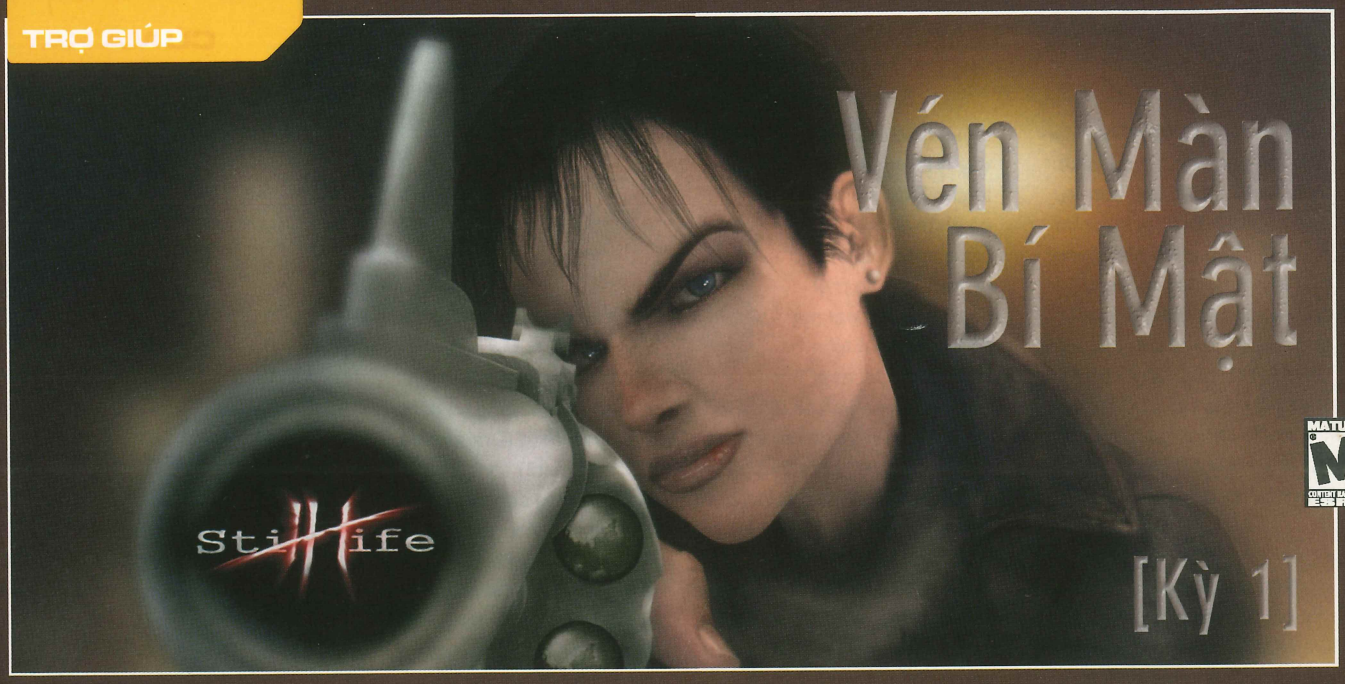
Kết luận

Thời gian không xóa nhòa ấn tượng về BR trong lòng những fan RTS. Đẹp, hay và hấp dẫn, làm sao ta có thể cưỡng lại một game như thế, đúng không?

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT
dainhat@dng.vnn.vn

Kinh nghiệm

- Sử dụng điểm tập kết để chỉnh phu (nông dân) đến lò đào tạo hoặc điểm thu hoạch sẽ nhanh hơn.
- "Quân tử báo thù 10 năm chưa muộn". Nếu bị tấn công không cách nào chống cự nổi, hãy lén cho vài phu bỏ chạy đi lập nghiệp ở đất mới.
- Hạ gục nông dân, tê liệt kinh tế.
- Tấn công dưới sự trợ giúp của tuyết, sẽ làm tài chính đối phương không gượng dậy nổi.
- Tải bản patch 1.5 về, lối chơi sẽ hay hơn, và "đã" hơn hẳn.



Vén Màn Bí Mật [Kỳ 1]

Trong các số báo trước đã có bài giới thiệu về game Still Life - Vén màn bí mật, game có cốt truyện hấp dẫn và đồ họa đẹp, Still Life dẫn dắt người chơi đi đến những tình huống ly kỳ thần bí. Nhằm trợ giúp các bạn phá án nhanh chóng tìm ra kẻ sát nhân giấu mặt, tôi sẽ hướng dẫn toàn bộ quá trình phá án của nhân viên điều tra Victoria. Nào chúng ta bắt đầu nhé!

CHƯƠNG 1: THE ANATOMY LESSON

1 Tại hiện trường vụ án mạng thứ 5: bạn tìm gặp cảnh sát Tate đứng gác trước lối vào hiện trường, bước lên cầu thang gặp Miller đang buồn nôn vì cảnh tượng của vụ án. Nhận lấy máy chụp hình (camera) và đi vào bên trong.

2 Đến phòng tắm gặp Claire, bác sĩ pháp y, bà ta nhờ Vic thu thập các dấu vết xung quanh nơi xảy ra án mạng. Đến lấy dụng cụ trong vali gồm: cây bông lấy mẫu máu (forensic swabs), cây nhíp (tweezers), lọ luminol, cái lọc ánh sáng (black light filter) và cuộn phim. Để sử dụng được máy ảnh, bạn phải lắp cuộn phim vào trong máy bằng biểu tượng kết hợp trong thanh đồ dùng.

3 Có tất cả 5 dấu vết mà bạn cần chụp hình và lấy mẫu:

• Trong căn phòng có treo 2 con búp bê: lấy nhúm tóc (hair & fiber) trên tường.

• Trong phòng khách và phòng ngủ: lấy dấu máu dưới sàn và làm dòng chữ bằng máu trên tường hiện lên bằng cách lắp miếng lọc ánh sáng vào đèn chiếu (forensic lamp) rồi xịt Luminol lên tường.

4 Sau khi thu thập xong, bạn hãy báo với Claire, rồi bỏ các mẫu tìm được vào trong valy, xem đoạn phim cắt cảnh.

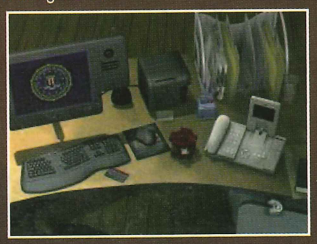
5 Đi ra ngoài, cầu thang bị sập, phải tìm lối đi khác. Đến cách cửa bị gỗ chắn ở cuối phòng, tìm thanh sắt trong phòng khách để mở cửa. Ra ban công, nhấp chuột vào cái thang rồi nhảy qua khoảng trống bên trái rời khỏi hiện trường.

Chú ý: mỗi khi có thêm một tình tiết mới, bản đồ trong xe sẽ hiện ra thêm địa điểm mới.

6 Chọn nơi đến là văn phòng, vào trong thang máy có 2 tùy chọn: văn phòng nằm ở tầng 8 và B2 đến nhà xác.

7 Văn phòng: nói chuyện với Miller, anh ta nhờ bạn lấy dùm bản phân tích của Claire.

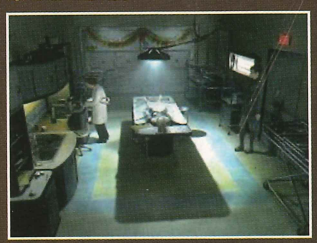
8 Đến bàn làm việc của Vic lấy tấm thẻ ra vào nhà xác (security card), hộp quà giáng sinh cho bố (Christmas present) và nghe tin nhắn của thủ trưởng Todd.



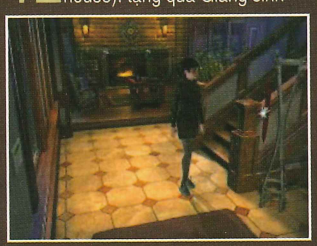
9 Ra ngoài hành lang, bỏ máy chụp hình vào cái hộp bên trái cánh cửa trong hành lang. Trước khi đến thang máy xuống nhà xác bạn có thể đi tham quan xung quanh.

10 Nhà xác (Morgue): nhấp chuột vào cánh cửa được báo là mã của tấm thẻ không còn hoạt động, nhìn gần vào tấm thẻ, mặt sau của nó có ghi mật mã để vào bên trong: VODKA. Quét thẻ và nhập mật mã ở cái hộp bên phải cánh cửa.

11 Vào trong nói chuyện với Claire và lấy bản phân tích cho Miller, nhận điện thoại của cha Vic trước khi rời khỏi nhà xác.



12 Rời văn phòng đi về nhà (Pat's house): tặng quà Giáng sinh



Tên game: Still Life
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: Microids
Phát hành: The Adventure Company
Ngày phát hành: 15/04/2005
ESRB: Mature
Cấu hình: PIII 800 MHz hoặc tương đương, RAM 128MB, VGA 32MB, HDD 600MB, OS: Windows 98 SE/ME/2000/XP, 2CD.

cho cha Vic và nhận được cái vòng cổ (necklace). Đi lên tầng 2 để tìm tài liệu của ông nội để lại, nhớ lấy cái dù (umbrella) ngay chân cầu thang

13 Trong phòng của Vic, bạn sẽ nhìn thấy có một cánh cửa bên trong được thiết kế như một cái tủ, đó là lối lên gác xép. Dùng cây dù kéo thang xuống leo lên.

14 Trước hết mở đèn lên bằng cách rà chuột lên phía trần nhà để tìm công tắc rồi đi đến cái rương nằm ở cuối phòng. Đó là một cái rương khóa bằng mật mã và nguyên tắc là bạn phải xoay các hình cho giống với hình trên chiếc vòng cổ Vic vừa được tặng.

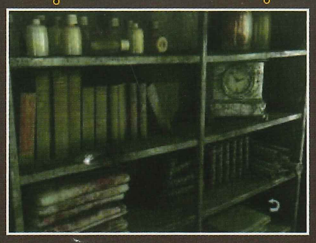
15 Cách xoay như sau: tính từ trái sang phải xoay cột 2 (3 lần), cột 3 (1 lần), cột 5 (3 lần), nhấn nút màu đỏ nhìn thấy Vic đọc cuốn nhật ký của ông nội để lại.

CHƯƠNG 2: THE PERSISTENCE OF MEMORY

Chúng ta quay trở về Prague – Cùng với Gus Macpherson tìm hiểu các vụ án mạng xảy ra vào thời điểm đó.

1 Tại hiện trường vụ án, nói chuyện với tất cả những người có mặt ở đó như: thám tử Skalnic, cảnh sát Stasek, IDA, Milena để biết thêm về những nạn nhân. Gus được khuyên nên đi gặp Emile Korona là người khám nghiệm tử thi tại nhà thờ (Old chapel). Hỏi IDA để lấy tấm bản đồ.

2 Nhà thờ (Old chapel): vào gian nhà nhỏ bên trái gặp Korona, ông ta



chỉ cho bạn chỗ cất các chứng cứ liên quan đến vụ án nhưng lại quên mất mật mã để mở tủ. Đến kệ sách để tìm tấm giấy ghi mật mã.

3 Tủ nằm phía dưới bệ thờ, bạn chỉ cần sắp những con số tượng hình theo như dãy số ghi trong tấm giấy và gạt cần. Nếu đúng bạn sẽ lấy được: bức ảnh chụp hiện trường án mạng xảy ra trong công viên và bản phân tích pháp y (đọc tài liệu bằng cách nhấn vào biểu tượng document trong thanh đồ dùng).

4 Công viên (Park): nói chuyện với Apolina, bước vào bên trong Gus bị một con choáng bởi những hình ảnh của kẻ sát nhân.

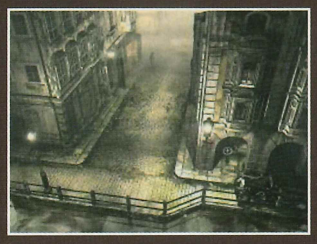
5 Dùng bức ảnh so sánh với khung cảnh thực và tìm ra điểm khác biệt là điểm giữa chân cột đèn và đài phun nước. Nhấn chuột vào điểm đó và đọc thông điệp viết trên đá.

6 Xem xét bức tượng bạn sẽ tìm thấy một chiếc nhẫn được đeo vào tay tượng đá nhưng bị con quạ đen cướp

mất. Đuổi theo con quạ đến Burnt Neighborhood

7 Bước vào căn nhà mục nát, gặp chủ nhân của con quạ, nói chuyện với ông ta để lấy lại chiếc nhẫn.

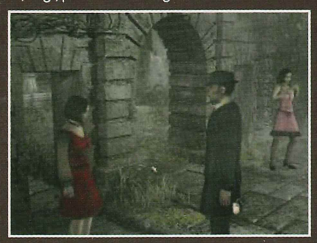
8 Ra khỏi ngôi nhà, Gus gặp IDA và được nàng cho biết có một nạn nhân may mắn thoát chết hiện đang ở bãi phế liệu. Đi đến Yunky yard, bạn không thể vào được vì có người đứng gác phía trước, anh ta tên là Peter.



9 Quay về Lingerie: hỏi ông Kubina cách vào bãi phế liệu và được mách Peter có một người em trai là Roma đang bị giam giữ tại đồn cảnh sát.

10 Đi đến đồn cảnh sát, lấy và đọc mảnh báo khen ngợi cảnh sát Stasek được đính trên bảng thông báo. Nói chuyện với Stasek, viên cảnh sát này sẽ giúp bạn nếu bạn lấy lại dùm anh ta chiếc mề đay bị Apolina lấy mất.

11 Đến công viên nói chuyện với Apolina lấy lại chiếc mề đay, bạn gặp Milena đang ở đó.



12 Đưa chiếc mề đay cho viên cảnh sát, Roman được thả và quay về Lingerie, ông Kubina sẽ bảo Roman dẫn bạn đến bãi phế liệu gặp Vladanna. Nhận lấy cái mở khoá (lock picking kit).

13 Yunky yard: Peter sẽ dẫn vào bên trong nhưng anh ta lại làm đứt dây xích của con chó... chạy thôi.

14 Gus nhảy lên được khoảng đất cao là nơi đặt phòng điều khiển máy nâng. Đối diện với chỗ Gus đang đứng là chỗ ở của Vladanna. Nhiệm vụ của bạn là phải điều khiển máy nâng xếp các thùng hàng tạo thành con đường đi đến chỗ ở Vladanna.

15 Vào phòng điều khiển, máy nâng bị kẹt phải tìm cách khởi động. Chú ý bảng hướng dẫn phía trên tường. Đi vòng ra phía sau phòng điều khiển, nhìn gần vào cái hộp nhỏ, bạn chỉ cần di chuyển các con số sao cho giống với bảng hướng dẫn trong phòng. Nhớ nhặt cái kiềm (cutter) nằm dưới đất.

16 Quay vào khởi động máy nâng bạn sẽ thấy toàn cảnh của khoảng sân. Chỗ Vladanna ở là dãy nhà nằm bên trái màn hình, nhớ là

phải dùng kiếm cắt dây xích các thùng hàng trước khi xếp.

CHƯƠNG 3: ORPHAN MAN WITH TOP HAT

Chuông điện thoại reo làm gián đoạn dòng hồi tưởng của Vic. Xuống nhà hỏi cha Vic về ông nội trước khi đến gặp Claire.

1 Văn phòng (Office): Vic có một cuộc chạm trán nảy lửa với tên sát nhân bịt mặt nhưng lại để hắn thoát. Quay lại gặp Claire để biết thủ trưởng Todd muốn gặp Vic, lên tầng 8. Nhận điện thoại của Richard, anh ta là họa sĩ và hiện sắp tổ chức một cuộc triển lãm tranh của họa sĩ nổi tiếng Mark Acherman.

2 Thủ trưởng Todd đang giận dữ, phải làm ông ta nguôi cơn giận bằng một tách cà phê chẳng hạn. Đi vào căn phòng cuối hành lang nhặt cái ly (Todd's coffee mug) rồi đến máy pha cà phê rót đầy ly mang vào văn phòng của Todd.

3 Nói chuyện với Miller để biết thêm về Vaclav Kolar, một nghi phạm có liên quan đến hầu hết các nạn nhân. Đến bàn làm việc lấy xấp hình vừa chụp ở vụ án thứ 5. Một địa điểm mới vừa xuất hiện trên bản đồ: Campus

4 Đến Campus vào căn hộ số 11 để gặp Kolar, trong lúc Kolar đi lấy cho bạn bản luận án của anh ta (thesis proposal), nhặt lấy chai bia có dấu vân tay ở phía sau ghế sofa.

5 Đến gặp Claire nói chuyện về chai bia bạn vừa nhặt được, bà ta muốn bạn lấy dấu vân tay từ chai bia. Lên tầng 8, đi đến góc phòng nơi có cây thông giáng sinh đang đứng, bắt đầu lấy dấu vân tay trên chai bia. Đầu tiên, dùng cọ chấm vào hũ bột rồi phủ lên chai bia, xoay chai bia để tìm dấu vân tay có thể lấy được . Dùng giấy in lại dấu vân tay và đem xuống cho Claire.

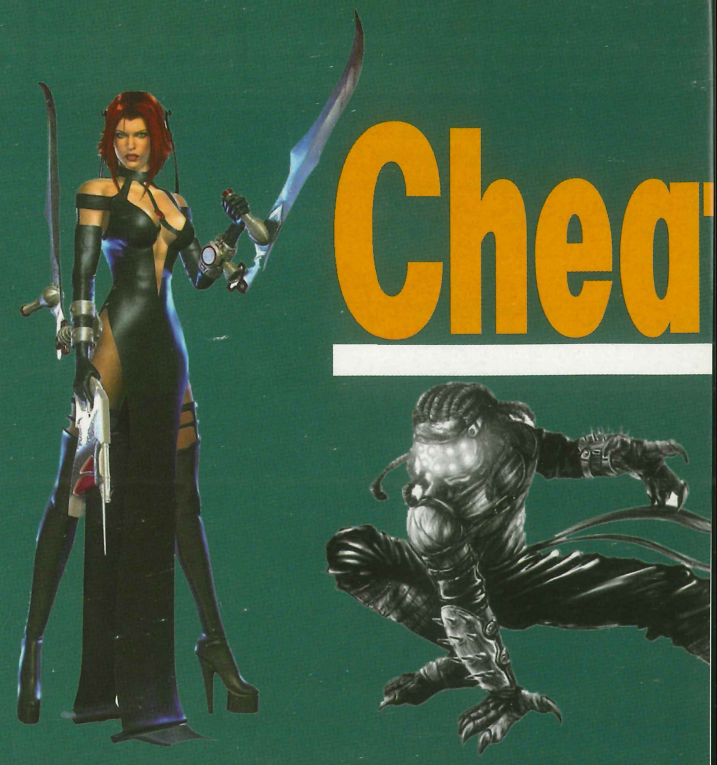
6 Bây giờ thì về nhà để làm món bánh Giáng Sinh như đã hứa với cha. Đi vào bếp, vật liệu và công thức làm bánh đã có sẵn trên bàn, điều bạn cần làm là kết hợp công thức với vật liệu để thực hành. Những vật liệu tương ứng với công thức như sau:

- Milk = Love
- Butter = Generosity
- Brown sugar = Sweetness
- Flour = Commitment
- Cinnamon = Sensuality
- Ginger = Romance
- Egg = Intelligence

Quả là một công thức chứa chan tình cảm và cũng rất thông minh phải không các bạn. Sau khi làm bánh xong bạn lên phòng của Vic để tiếp tục xem cuốn nhật ký đang đọc dở dang.

(Còn tiếp)

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com



Chea

Blood Rayne 2

Để bật tính năng cheat, trước tiên bạn phải mở file rayne.ini, mặc định sau khi cài đặt là "C:\Program Files\BloodRayne2\System", sau đó nhập đoạn mã sau:

[Cheats]
DisplayHubCheat=1
GodModeCheat=1
UnlimitedAmmoCheat=1
TimeFactor=1

Cuối cùng, vào trò chơi vào menu EXTRAS và nhập những đoạn mã (xem bảng) để kích hoạt những tính năng cần cheat.

Mã	Kết quả
Wantthisdarkrealitytaintqweef	Mở tất cả các cheat
Quantumlamentdistorteddoting	Tốc độ di chuyển của nhân vật (0.1 chậm nhất, 4.0 nhanh nhất)
Nurturehappypustuleerasure	Bồi đầy máu
Whackthismolestedninja	Bồi đầy mana
Terminalrealitysuperuberxxxvacate	Máu vô hạn
Uglydarkheatedorangequaff	Mana vô hạn
Ubertaintjoaddurfkwis	Bất tử
Bluegreenpurpleimp	Làm đối thủ đứng yên
Blankuglypustuleeater	Bật tất cả các sức mạnh
Pimpreapdarkdarkmuse	Bật phòng thủ
Bonethiscurryvote	Bật tất cả các bản nhạc có trong game
Whiskeyfakekablowshoot	Bật tất cả các loại súng

Cossack 2

Nhấn Enter để mở hộp thoại, nhập mã và Enter lần nữa để kích hoạt.

Mã	Kết quả
Charge	Các đơn vị lính có thể nạp đạn lập tức
Deposits	Tăng 50.000 đơn vị cho tất cả tài nguyên
Walkover	Thắng màn chơi
Scout	Mở bản đồ

Code

Juiced

Game chỉ có một mã duy nhất, giúp bạn có thể mở tất cả các xe và các màn đua trong chế độ Arcade và Custom: vào phần Cheat, nhập mã: "PINT".

Dungeon Siege II

Nhấn phím Enter để mở cửa sổ console, gõ [+] trước mỗi đoạn mã để kích hoạt hay [-] để hủy kích hoạt.

Mã	Kết quả
Drlife	Bất tử (mỗi lần nhận nhiệm vụ mới hoặc dùng teleport phải kích hoạt lại)
Opnauticus	Nhẫn bạc Glittering (+24 intelligence, +5% Gold Dropped)
Imalittalteapot	Nhẫn bạc, vũ khí, garment
Quwhba	Đánh tan xác quái vật
Twilightzone	Thay ngôi sao bằng hình ảnh khác khi dùng teleport
Movie	Chụp hình liên tục
Version	Xem phiên bản của game

Cách dùng vũ khí cầm hai tay cùng với khiên:

- Trang bị một cái khiên, bỏ trống ô trang bị vũ khí chính.
- Chọn một kỹ năng phép thuật làm chiêu thức tấn công chính của bạn.
- Trang bị vũ khí cầm hai tay vào ô trang bị vũ khí chính.

Cách dùng vũ khí cầm hai tay cùng với vũ khí cầm một tay:

- Trang bị hai vũ khí một tay vào hai ô trang bị vũ khí.
- Chọn một kỹ năng phép thuật làm chiêu thức tấn công chính của bạn.
- Lấy vũ khí bên ô trang bị vũ khí chính ra, bỏ vũ khí cầm hai tay vào ô đó.

Scrapland

Nhấn tổ hợp phím: Ctrl và ~ để mở bảng mã.

Mã	Kết quả
/god	Bất tử
/freeze	Đóng băng bất động tất cả (trừ bạn)
/unfreeze	Bỏ đóng băng
/Scrap.SetMoney #	Thêm tiền vào tài khoản, #: là số tiền bạn cần
/free	Bỏ các đoạn phim cắt cảnh
/stop	Dừng game
/go	Tiếp tục game
/speed #	Tăng giảm tốc độ game (#: số càng lớn game càng chậm)

Splinter Cell: Chaos Theory

Bước 1: Bắt đầu trò chơi và tạo một profile (không dùng profile "DEFAULT"). Lưu trò chơi ít nhất một lần sau khi đã tạo profile của bạn.

Bước 2: Mở profile vừa tạo (là file có đuôi .ini) bằng Notepad. Bạn có thể tìm file đó theo đường dẫn mặc định sau "Documents and Settings\YOUR USERNAME\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles". File .ini có tên giống với tên profile mà bạn đã tạo ở trên.

Chú ý: Mặc định thư mục Application Data đặt ở chế độ HIDDEN trong Windows. Để tắt chế độ ẩn thư mục, trên thanh menu trong trình duyệt Window Explorer chọn Tools -> Folder Options. Trong cửa sổ Folder Option chọn tiếp View, trong mục Advanced Setting bạn tìm doing "Hidden files and folders" bạn đánh dấu chọn "Show hidden files and folders"

Bước 3: Bạn chọn những phím dễ sử dụng nhất (không trùng với những phím điều khiển trong trò chơi) để gán những mã cheat sau:

Mã	Kết quả
Invisible 1	Tàng hình
Invincible 1	Bất tử
Ammo	Thêm đạn vũ khí
Fly	Bay
Walk	Bỏ mã bay
Playersonly	Đóng băng kẻ thù
Health	Bồi máu
Killpawns	Hạ tất cả kẻ thù
Summon echeloningredient. eflashgrenade	Thêm lựu đạn flashbang
Summon echeloningredient. efraggrenade	Thêm lựu đạn thường
Summon echeloningredient. esmokegrenade	Thêm lựu đạn cay
Summon echeloningredient. estickyshocker	Thêm đạn gây sốc
Summon echeloningredient.ewallmine	Thêm mìn tầm nhiệt

Ví dụ: Nếu bạn dùng phím F2, F3 để gán chức năng tàng hình và bơm máu, thì bạn nhập vào đoạn lệnh như sau:

F2=Invisible 1

F3=health

BÚT TRẺ

MSI NX7800GTX "chống" game đỉnh

"Tự tin" và "mạnh mẽ" bước vào những nhiệm vụ đầy khó khăn cùng với nhân vật Sam Fisher trong Splinter Cell: Chaos Theory, những trận "đấu súng" đầy hấp dẫn trong Call of Duty 2 và thậm chí nghênh ngang thách thức cả F.E.A.R - "kẻ hủy diệt" phần cứng số một hiện nay - chính là dòng card đồ họa trang bị bộ xử lý đồ họa GeForce 7800GT và 7800GTX của NVIDIA vừa ra mắt cách đây không lâu. Bên cạnh những phiên bản của Asus EN7800GTX TOP/2DHTV, Gigabyte GV-NX78X256V-B, Leadtek PX7800GT-TDH MyViVo... vừa giới thiệu ("Card đồ họa-Sôi động nhóm đỉnh cao", TGVT A 10/2005, T.42), **mời bạn làm quen thêm phiên** bản NX7800GTX mới của MSI.

NVIDIA khoác cho dòng "quí tộc" GeForce 7800GTX những đặc tính mạnh mẽ: kỹ thuật xử lý bóng thế hệ thứ 2 UltraShadow II, kỹ thuật lấy mẫu thông minh Intellisample 4.0, trộn và lọc kết cấu 64-bit, giao tiếp bộ nhớ 256-bit cùng bộ máy đồ họa CineFX 4.0 hỗ trợ đầy đủ các giao tiếp lập trình ứng dụng như Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0 và OpenGL 2.0... Với đặc tính như thế, những bo mạch đồ họa sử dụng chip GeForce 7800GTX như MSI NX7800GTX quả là lựa chọn tốt cho các trò chơi "nặng ký".

MSI NX7800GTX có tốc độ xung nhân 430MHz, đóng

gói theo quy trình 0,11 micron. Bộ nhớ đạt tổng dung lượng 256MB loại GDDR3 làm việc với tần số 1,2GHz. Tất nhiên, card này giao tiếp với máy tính qua khe cắm PCIe 16x và yêu cầu bộ nguồn (PSU) 350W loại tốt. Thiết kế dạng 1 khe nhỏ gọn, để tản nhiệt lớn kèm quạt có công suất đủ "giữ" mát bộ xử lý đồ họa và bộ nhớ sau nhiều giờ chinh chiến ở chiến trường Battlefield 2 và giải nhiệt tốt cả khi gắn song song hai card (tất nhiên, nguồn điện lúc này phải có công suất tối thiểu 520W).

NX7800GTX "dư sức" hỗ trợ bạn chơi tốt tất cả các game phổ biến ở thiết lập đồ họa cao nhất và đặc biệt, thể hiện rất rõ trên những game "nặng ký". Chẳng hạn khi chơi Far Cry, bạn sẽ được chiêm ngưỡng cảnh đẹp thiên nhiên tuyệt vời, ngắm nhìn cá bơi lượn tung tăng ở mức thiết lập đồ họa cao nhất, độ phân giải 1280x1024, bật khử răng cưa 4xAA và bật lọc bất đẳng hướng 16xAF với chế độ hình ảnh Paradise, số khung hình/giây đạt được ở mức lý tưởng: 34,5 khung hình/giây (fps). Với Doom 3 - một trò chơi không chỉ đòi hỏi tốc độ xử lý cao từ bo mạch đồ họa mà còn tiêu tốn dung lượng RAM lớn, tốc độ xử lý đạt khoảng 26,5 fps ngay cả khi kích hoạt hết tất cả các hiệu ứng, bật khử răng cưa 16xAA, độ phân giải 1024x768. Hay khi đối đầu với trò chơi F.E.A.R "nổi đình nổi đám" hiện nay, bạn có thể cùng nhân vật thực hiện hết các nhiệm vụ và chiêm ngưỡng vẻ đẹp hiệu ứng đổ bóng, khói lửa... mức cao nhất mà chẳng hề "xây xát" chi!

Sản phẩm giá 580 USD này được bảo hành 36 tháng và đi kèm đủ phụ kiện bao gồm: CD cài đặt, bộ trò chơi The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut, cáp S-Video (1,5m), hai đầu chuyển DVI-VGA, cáp nguồn, cáp nối HDTV.

Nhìn chung, những gì bo mạch đồ họa MSI NX7800GTX mang lại thật hấp dẫn các game thủ cao cấp.

BÚT TRẺ
but-tre@but-tre.com

KẾT QUẢ THỬ NGHIỆM MSI NX7800GTX

Công cụ thử nghiệm	Kết quả
Futuremark 3DMark03 (3.6.0)	7.447
Futuremark 3Dmark05 (1.2.0)	5.413
Game thử nghiệm	**(khung hình/giây)**
Call of Duty: United Offensive	122,5
Doom 3	26,5
Unreal Tournament 2004	118,2
Far Cry	34,5
Painkiller	45,5
Half-Life 2	54,5
Splinter Cell: Chaos Theory	53

Cấu hình thử nghiệm: *Bộ xử lý AMD Athlon64 3000+; Bo mạch chủ MSI K8N Diamond; Bộ nhớ Kingmax DDR PC3200 256MBx4; Ổ đĩa cứng Samsung 80GB 7200rpm; Hệ điều hành Windows XP SP2, DirectX 9.0c; Trình điều khiển: NVIDIA Forceware 78.01.* ***Độ phân giải chung:*** *1280x1024x32, 4xAA, 8xAF (hoặc 16xAF, tùy theo từng game). Riêng Doom 3 thiết lập 1024x768x32 và Painkiller, Splinter Cell: Chaos Theory thiết lập 1280x960x32.* ***Lưu ý:*** *game Doom 3 (1.0.1262, map Mars City 1), Farcry (patch 1.33, map Pier). Thiết lập chi tiết đồ họa ở mức cao nhất.*

Liên hệ: Silicom
- 139 Lò Đúc, Hà Nội. ĐT: (4) 972 0888
- 36 Hoàng Hoa Thám, Đà Nẵng. ĐT: (511) 750 300
- 30-32 Yersin, P.Nguyễn Thái Bình, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 821 1780

HOTGAME SHOP
Tại HÀ NỘI :
Số 127 A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0983.6000.30
Email : quocdaivn@yahoo.com
Website : www.hotgameshop.net

Chi nhánh HOTGAME tại TP HCM : 113 / 842 / 4 Nguyễn Kiệm - Phường 3 - Quận Gò Vấp (Tel : 0903.632.500)

PSP : 240USD - Loa, Case (Logitech, Creative) - Pin dung lượng cao 4800mAh - Thẻ Pro Duo 1GB : 100 USD
PS2 : 3,3 triệu - XBOX : 3,4 triệu - GAMEBOY SP : 1.5 triệu - GAME CUBE : 2 triệu - Tay PS2 , card Save : 280.000
Tay Xbox : 450.000 - EZ Flash 256 : 1.000.000 - Cổng chuyển tay PS2 vào PC : 100.000 - Đổi đĩa UMD PSP : 50.000
Dịch vụ : Nhận sửa chữa máy PS2 , XBOX - Mua bán máy PS2 , PSP cũ - Copy game PSP vào thẻ (90 Games)

Chân dung những nhà vô địch

Giải World Cyber Games 2005 (WCG) tại Việt Nam, đã kết thúc tốt đẹp vào ngày 24 và 25/09 tại nhà thi đấu Phan Đình Phùng, TP. HCM. Giải lần này gồm 3 game: FIFA 2005, StarCraft (SC) và WarCraft (WC) để chọn ra 6 game thủ xuất sắc nhất. Những nhà vô địch sẽ tham dự cuộc thi chung kết Thế Giới WCG 2005 sẽ được tổ chức tại Suntec City của Singapore từ 16/11 đến 20/11 với khoảng 70 đội tuyển quốc gia. Mời các bạn làm quen và tâm tình cùng những người chiến thắng về trình độ của các game thủ trong giải năm nay, chiến thuật thi đấu, những thách thức phải vượt qua...

Chân thành cảm ơn các bạn đã chia sẻ với Thế Giới Game những ý kiến quý báu. Chúc các bạn thi đấu vòng chung kết tại Singapore đạt kết quả cao nhất.

MAI BÁCH TÙNG.

ĐẶNG BÌNH AN: 22 tuổi, Việt kiều Mỹ, ngay từ lần tham gia giải đã đoạt chức vô địch trò WarCraft 3. An nói "Chơi game có mục đích sẽ không phí thời gian và tiền bạc; đồng thời cố gắng hoàn thành tốt cả những mặt khác trong cuộc sống để cuộc chơi thoải mái hơn. Bạn cũng có thể kết hợp học tiếng Anh khi chơi và chú ý giữ gìn sức khỏe".

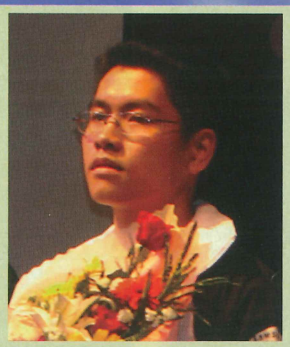
An cho rằng trình độ game thủ đáng chú ý nhất là của Hàn Quốc (HQ), Trung Quốc và 1 số nước châu Âu như: Hà Lan, Đan Mạch. Điều đáng ngạc nhiên tại giải năm nay là các game thủ số 1 thế giới hiện nay, SpiritMoon và A Quan w3 2004 Zacard là người HQ đều không được đại diện cho HQ. Có nghĩa là sẽ có rất nhiều bất ngờ trong giải năm nay. Tuy lần đầu tham gia nhưng mục tiêu của An là vô địch trò WC 3. Đa số sử dụng quân Night Elf, kế đến là Orc.

LÝ TRẦN TIẾN: 21 tuổi, tuy trò StarCraft mới lần đầu được đưa vào thi đấu tại WCG Việt Nam nhưng Tiến tỏ ra là người đam mê trò này từ rất lâu và đã vượt qua rất nhiều đối thủ để giành chức vô địch, hiện Tiến đang sống ở Hà Nội. Tiến tỏ ra rất tự tin về kinh nghiệm và kỹ thuật của mình khi nói "Con đường đến với chức vô địch của em không gặp trở ngại nào lớn cả. Tiến mong muốn các game thủ Việt Nam ngày càng chơi giỏi và lưu ý giữ gìn sức khoẻ, làm tốt các việc khác và chỉ nên chơi game khi thật rảnh rỗi.

TẠ NAM ANH: 17 tuổi, sống tại Hà Nội, đã từng tham gia các giải WCG trước đây và rất nhiều kinh nghiệm thi đấu nên không có gì đáng ngạc nhiên khi bạn đoạt ngôi quán quân trò FIFA năm nay. Nam Anh nói: "Những bạn chưa có cơ hội thử sức tại WCG hãy tin tưởng rằng cơ hội dành cho các bạn vẫn còn rất nhiều và tôi tin sẽ có nhiều người đạt thành tích hơn tôi".

Nam Anh cũng nhấn mạnh game nói chung và FIFA nói riêng, cũng là một môn thể thao, nếu bạn đam mê và nghiêm túc, bạn sẽ thành công.

TRẦN THANH VY: 23 tuổi, là game thủ của Tp HCM, Thanh Vy tỏ ra khá tiếc nuối về việc mình đã mất tinh thần khi thi đấu. Điều Thanh Vy mong muốn là giải năm sau sẽ có thêm nhiều trò chơi được đưa vào thi đấu tại Việt Nam, nếu đầy đủ các trò như ban tổ chức giải đưa ra là tốt nhất. Gửi lời chúc các bạn đọc của báo Thế Giới Game có nhiều niềm vui với game sau những giờ học tập căng thẳng; chúc cộng đồng game thủ Việt Nam ngày càng chuyên nghiệp và đạt được nhiều thành công trong tương lai.



LÊ NGUYỄN THẾ ĐẠT: 18 tuổi, sống tại Tp.HCM. Đạt mong muốn clan Dream VN của mình được gặp gỡ, giao lưu với tất cả game thủ VN.

Theo Đạt, trình độ game thủ SC thế giới ngày càng cao, đặc biệt là Hàn Quốc. Chiến thuật chơi thay đổi liên tục nhưng đa phần tập trung phát triển kinh tế trong 7-8 phút đầu tiên để sau đó chiếm lợi thế toàn cục trận đấu. Không như WC3 hay các game chiến thuật khác, ba chủng tộc trong SC là ngang bằng nhau. Đối với Đạt, việc quan trọng nhất để chuẩn bị cho vòng chung kết chỉ là vấn đề tâm lý thi đấu. Đạt cũng thành thật đánh giá về trình độ game thủ Việt Nam so với thế giới đang nằm ở mức trung bình và sẽ cố gắng hết sức để lọt sâu hơn vào trong giải.

LÊ QUỐC DŨNG: Sống tại Hà Nội, từng tham gia các giải trước đây nên được coi là hạt giống số 1.

Dũng cho rằng trình độ game thủ WC 3 tại Việt Nam có nhiều tiến bộ và xuất hiện một số game thủ trẻ triển vọng. Trong khi thế mạnh của đoàn Hà Nội là Race (chủng tộc) Night Elf và Orc, thì thế mạnh của đoàn TPHCM vẫn là Race Undead. WC 3 là một game chiến thuật, do đó chiến thuật thi đấu rất phong phú, tuỳ từng đối thủ mà mình sẽ đưa ra các chiến thuật hợp lý để đánh bại họ. Những chiến thuật như vậy có thể học hỏi qua các trận đấu trên Battle.Net. Nếu may mắn đội Việt Nam có thể vượt qua vòng 2 hay vòng 3 và hi vọng đạt được thành tích cao hơn.

DANH SÁCH NHÀ VÔ ĐỊCH
Starcraft Brood War
Nhất: Lý Trần Tiến (Hà Nội)
Nhì: Lê Nguyễn Thế Đạt (TP HCM)
Warcraft 3
Nhất: Đặng Bình An (TP HCM)
Nhì: Lê Quốc Dũng (Hà Nội)
FIFA 2005
Nhất: Tạ Nam Anh (Hà Nội)
Nhì: Trần Thanh Vy (TP HCM)

NGÀY HỘI GIÁO DỤC VÀ GIẢI TRÍ TRỰC TUYẾN

Từ 26 đến 27/10/2005, tại Thế Giới CNTT Hà Nội (185 Giảng Võ) sẽ diễn ra sự kiện "Ngày hội giáo dục và giải trí trực tuyến" do Trung Tâm Giao Dịch CNTT Hà Nội phối hợp với nhà tài trợ chính INTEL và các nhà đồng tài trợ FPT Telecom, LG, Phúc Anh, EMG, Hanoi Aptech, Hanoi Tech, RMIT tổ chức, với sự tham gia của nhiều trung tâm, trường đào tạo về CNTT có uy tín ở Việt Nam.

Theo ban tổ chức, mục đích của việc tổ chức sự kiện này nhằm tạo diễn đàn, sân chơi bổ ích, lành mạnh cho thanh thiếu niên thông qua các hoạt động có nội dung giáo dục như các cuộc thi trắc nghiệm nhanh trên máy tính (IQ & English Tests) kiến thức về tin học, ngoại ngữ, đố vui. Qua đó, từng bước tạo điều kiện cho học sinh, sinh viên tiếp cận và làm chủ công nghệ thông tin; nhanh chóng nâng cao trình độ, năng lực CNTT của sinh viên Việt Nam phù hợp với đòi hỏi của thực tiễn và công việc sau này. Đồng thời ban tổ chức mong muốn gửi thông điệp tới các bạn trẻ về nhận thức và nâng cao hiểu biết về việc thực hiện quyền sở hữu trí tuệ mà Việt Nam đã ký kết và tham gia trong Công ước Berne năm 2004.

Để phục vụ nhu cầu học tập và vui chơi, giải trí của các em, ban tổ chức lắp đặt 50 máy tính tốc độ cao, nối mạng ADSL, màn hình LCD tại tầng 2 của Thế Giới CNTT Hà Nội (Hanoi IT World) với diện tích 350m2. Tại đây, các em có thể truy cập Internet miễn phí phục vụ cho việc học tập, tìm kiếm thông tin hoặc thư giãn bằng những trò chơi giải trí trực tuyến có bản quyền, đang thịnh hành trong giới trẻ hiện nay như game MU Việt Nam – Xứng Danh Anh Hùng và PTV – Giành Lại Miền Đất Hứa.

Tham dự vào sự kiện này, các bạn học sinh, sinh viên có nhiều điều kiện, thời gian tìm hiểu sâu hơn những nội dung thông tin về các chương trình học, tiêu chí xét duyệt hồ sơ của thí sinh, thời gian thi cử trong năm, những quy định, ưu đãi về việc lấy học bổng của các trường, trung tâm đào tạo và các lĩnh vực liên quan của các trung tâm, cơ sở đào tạo có uy tín trong giới CNTT ở Việt Nam như: Trung Tâm Đào Tạo Lập Trình Viên Hà Nội APTECH, Trường Đại Học Quốc Tế RMIT tại Việt Nam, Trung Tâm Đào Tạo Hanoi Tech (Michigan), Trung tâm đào tạo EMG. Các em có điều kiện tiếp cận, trao đổi với các nhà giáo dục, chuyên gia CNTT về kinh nghiệm, tố chất và yêu cầu cơ bản cần phải có đối với một lập trình viên quốc tế; kỹ năng, quy trình làm việc của các công ty CNTT.

Ban tổ chức phối hợp với các công ty, các nhà tài trợ sẽ dành những phần quà tặng, học bổng có giá trị, hấp dẫn cho các bạn xứng đáng và đạt tiêu chuẩn theo quy định đề ra thông qua những nội dung, những hoạt động diễn ra trong suốt quá trình tổ chức sự kiện.

TIẾN QUANG

KẾT QUẢ BÌNH CHỌN GAME HAY NHẤT TRONG THÁNG

Chương trình "Click chuột trúng thưởng" tháng 10 kết thúc vào ngày 15/10 đã có kết quả! "Top 3" game hay nhất trong tháng (xếp theo thứ tự) đã được 992 bạn đọc Thế Giới Game bình chọn trực tuyến trên website: *(www.pcworld.com.vn)*:

1• Call of Duty - Dưới làn lửa đạn
2• Splinter Cell: Chaos Theory - Thuyết hỗn mang
3• Dungeon Siege 2 - Hòa bình cho Aranna

Chúc mừng bạn đọc giành giải thưởng tháng 10: 01 bo mạch chủ ASRock 845D + 01 card màn hình MSI RX9200SE

Đinh Hoàng Nam
Địa chỉ: 66 Tô Hiến Thành, Hà Nội
Điện thoại: 04 9761 394
Email: hoangnamm8989@yahoo.com
Đã chọn đúng "top 3" game và dự đoán số người tham gia bình chọn gần đúng nhất: 1000

Mời bạn Nam liên lạc với Văn Phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q. Đống Đa, Hà Nội; ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822; Email: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn Để nhận giải.

Chương trình "Click chuột trúng thưởng" tháng 10 được phối hợp thực hiện bởi tạp chí **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** và nhà tài trợ **ASRock, MSI**.

HÃY THAM GIA BÌNH CHỌN VÀ GIÀNH GIẢI THƯỞNG THÁNG 11.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

Asiasoft – Công ty TNHH Phần Mềm Châu Á 16
Be Pro – Công ty Thương Mại Dịch Vụ Văn Phòng Đức Việt..... 13
FPT - Công Ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ..... Bìa 3
FPT Telecom – Công Ty Cổ Phần Viễn Thông FPT 19
Gameloft – Công ty TNHH 12
Hiệp Lực- Công Ty TNHH Thương Mại và Dịch Vụ Tin Học..... 29
HotGame – Cửa Hàng HotGame 44
IDG Việt Nam – Công ty TNHH..... 3
Intel Corp ..... Bìa 2
VCC – Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 31
Viễn Sơn - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ... Bìa 4
VinaGame – Công ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina. 1

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

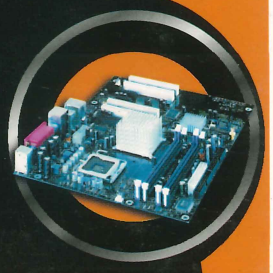
- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**



KHỞI ĐỘNG

HÀO HỨNG LÊN. HÃY GIÀNH CHIẾN THẮNG.

HÃY CẢM NHẬN SỰ KHÁC BIỆT!

Với các bo mạch chủ mới của Intel®

D915GAV, D915PGN, D945GNT VÀ D945PSN

Intel® Desktop Boards

Bo mạch chủ Intel®
Sự lựa chọn tốt nhất cho bộ xử lý Intel®

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 9782084
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04.5370570
Mai Hoàng	04.7344333
Phúc Anh	04.5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
Sudico	04.7365530

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
Scitec	08. 8330378
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08.9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08.9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965

Huế:

Điện tử Huế - Huetronics	054-846146
Nha Trang: Công ty TH	058. 810822

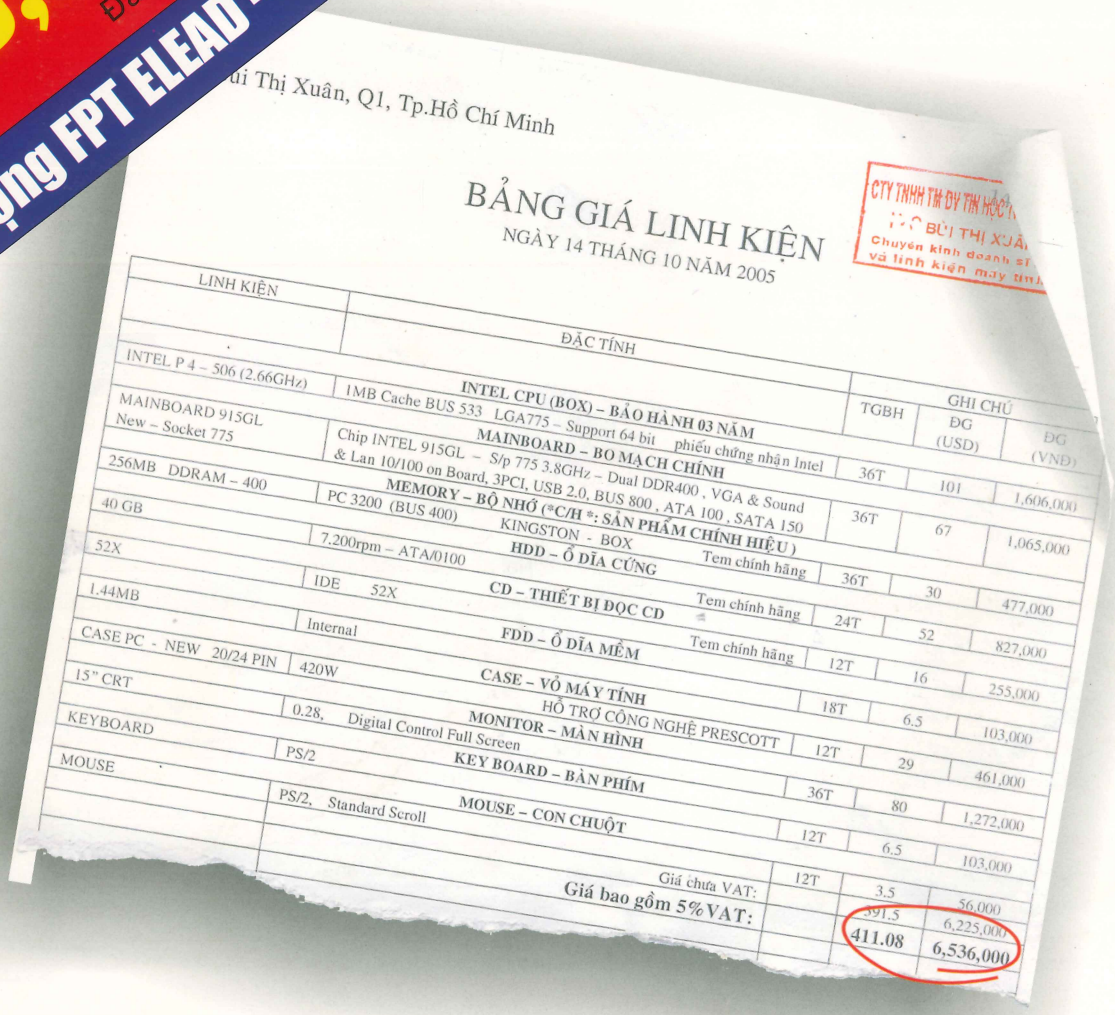
Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071 . 834566

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

6,499,000 VNĐ
Đã bao gồm VAT

M615: Chất lượng FPT ELEAD - Giá chợ!



ui Thị Xuân, Q1, Tp.Hồ Chí Minh

BẢNG GIÁ LINH KIỆN
NGÀY 14 THÁNG 10 NĂM 2005

CTY TNHH TM DV TIN HỌC
BÙI THỊ XUÂ
Chuyên kinh doanh s
và linh kiện máy tính

LINH KIỆN	ĐẶC TÍNH	TGBH	GHI CHÚ ĐG (USD)	ĐG (VNĐ)
INTEL P 4 – 506 (2.66GHz)	INTEL CPU (BOX) – BẢO HÀNH 03 NĂM 1MB Cache BUS 533 LGA775 – Support 64 bit phiếu chứng nhận Intel	36T	101	1,606,000
MAINBOARD 915GL New – Socket 775	MAINBOARD – BO MẠCH CHÍNH Chip INTEL 915GL – S/p 775 3.8GHz – Dual DDR400 , VGA & Sound & Lan 10/100 on Board, 3PCI, USB 2.0, BUS 800 , ATA 100 , SATA 150	36T	67	1,065,000
256MB DDRAM – 400	MEMORY – BỘ NHỚ (*C/H *: SẢN PHẨM CHÍNH HIỆU) PC 3200 (BUS 400) KINGSTON - BOX Tem chính hãng	36T	30	477,000
40 GB	HDD – Ổ DĨA CỨNG 7.200rpm – ATA/0100 Tem chính hãng	24T	52	827,000
52X	CD – THIẾT BỊ ĐỌC CD IDE 52X Tem chính hãng	12T	16	255,000
1.44MB	FDD – Ổ DĨA MỀM Internal	18T	6.5	103,000
CASE PC - NEW 20/24 PIN	CASE – VỎ MÁY TÍNH 420W HỖ TRỢ CÔNG NGHỆ PRESCOTT	12T	29	461,000
15" CRT	MONITOR – MÀN HÌNH 0.28, Digital Control Full Screen	36T	80	1,272,000
KEYBOARD	KEY BOARD – BÀN PHÍM PS/2	12T	6.5	103,000
MOUSE	MOUSE – CON CHUỘT PS/2, Standard Scroll	12T	3.5	56,000
	Giá chưa VAT:		391.5	6,225,000
	Giá bao gồm 5%VAT:		411.08	6,536,000

FPT ELEAD M615
(P/N: 0101-410A)

Processor	:	**Intel® Pentium® 4 Processor 506** (1MB Cache L2, 2.66GHz, Bus 533 Mhz)
Mainboard	:	Chipset Intel® 915GL
Memory	:	256MB DDRAM
Hard Drive	:	40Gb ATA 100(7200rpm)
CD-ROM	:	52X
Floppy Disk	:	1.44MB
Audio	:	Integrated Sound 3D
Graphics	:	Up to 224MB Share Memory
Nic	:	10/100 Base TX integrated
Case	:	Elead Tower 38°C
Monitor	:	15" CRT Elead 3D Graphic
Keyboard/Mouse	:	Elead PS/2

FPT ELEAD M603
(P/N: 0101-B11A)
5.099.000VNĐ Đã bao gồm VAT

Processor	: **Intel® Celeron® D Processor 325** (256KB Cache L2, 2.53GHz, Bus 533 Mhz)
Mainboard	: Chipset Intel® 845GV
Memory	: 128MB DDRAM
Hard Drive	: 40Gb ATA 100 (7200 rpm)
CD-ROM	: 52X
Floppy Disk	: 1.44MB
Audio	: Integrated Sound 3D
Graphics	: Up to 64MB Share Memory
Nic	: 10/100 Base TX integrated
Case	: Elead Tower
Monitor	: 15" CRT Elead 3D Graphic
Keyboard/Mouse	: Elead PS/2

☑ Liên hệ đại lý gần nhất hoặc chi tiết tại website www.elead.com.vn

Tại sao bạn phải mua linh kiện trôi nổi để lắp ráp máy tính?

Hãy chọn **FPT ELEAD M615 và M603**

máy tính được sản xuất và bảo hành bởi Công ty Tin Học số 1 Việt Nam FPT
với giá thành thấp hơn giá linh kiện mua tại chợ máy tính !

Hotline: 08 9011 236

FPT ELEAD COMPUTER
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

NHÀ SẢN XUẤT MÁY TÍNH SỐ 1 VIỆT NAM
THƯƠNG HIỆU ĐƯỢC ƯA CHUỘNG NHẤT 2005

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
Tel: 04 8560 300 Fax: 04 8560 315

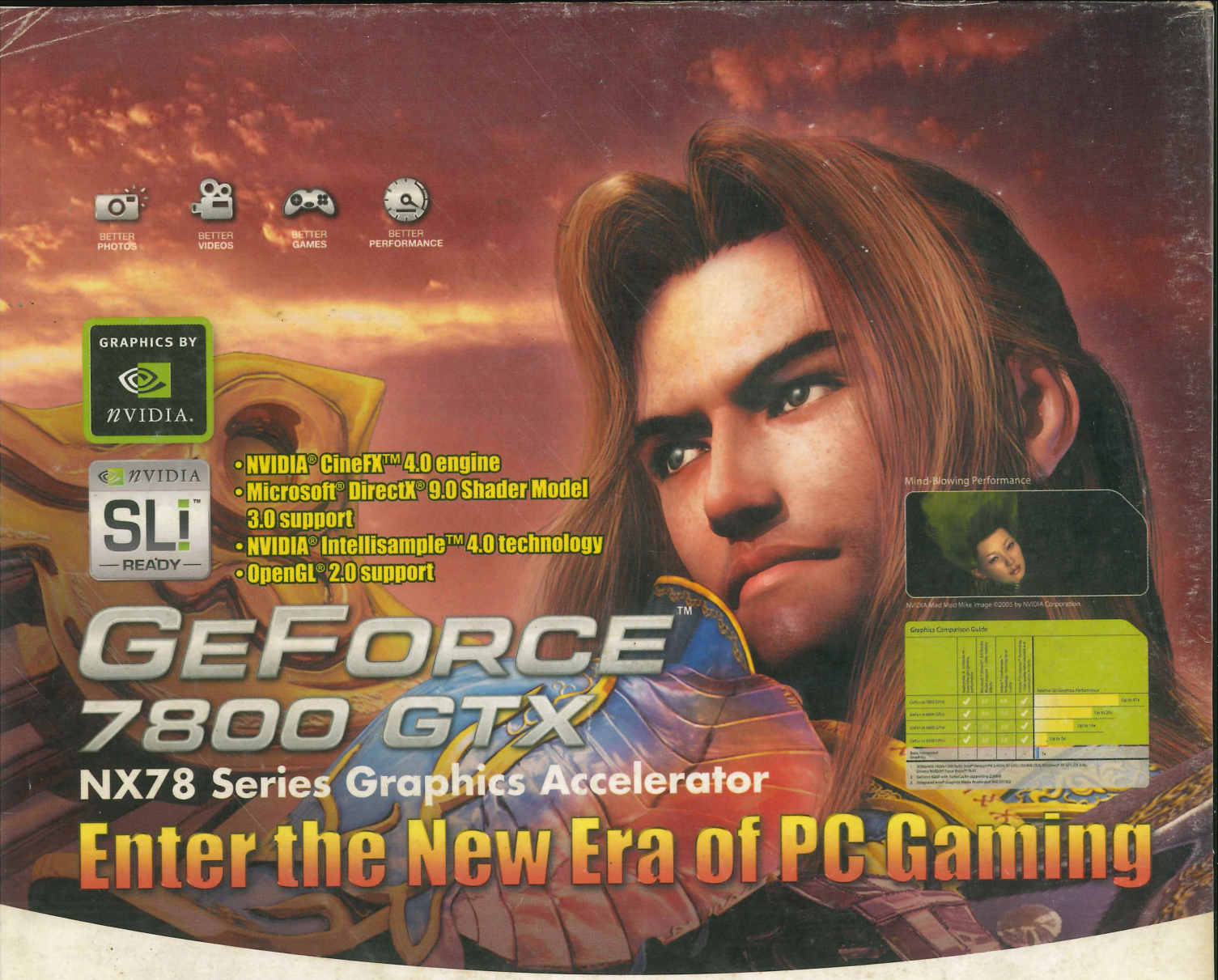
Công Ty Phân Phối FPT
298G Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội
Tel: 04 7260 666 Fax: 04 7260 713

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, Tp.HCM
Tel: 08 9252 545 Fax: 08 9253 145

Tầng 4, 63 Võ Văn Tần, Q. 3 Tp.HCM
Tel: 08 9330 999 Fax: 08 9301 868

intel inside
pentium 4

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



GRAPHICS BY nVIDIA. | nVIDIA PCI EXPRESS | nVIDIA SLI READY

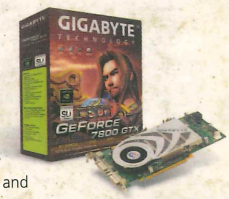
NVIDIA GeForce 7800GTX GV-NX78X256VP-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GTX VPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Supports VIVO function for video editing
- GIGABYTE's Turbo Force Edition guarantee

GRAPHICS BY nVIDIA. | nVIDIA PCI EXPRESS | nVIDIA SLI READY

NVIDIA GeForce 7800GTX GV-NX78X256V-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GTX VPU
- Supports PCI Express and 24 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Features dual DVI-I /D-SUB (by adapter)/TV-OUT
- Supports VIVO function for video editing



GRAPHICS BY nVIDIA. | nVIDIA PCI EXPRESS | nVIDIA SLI READY

NVIDIA GeForce 7800GT GV-NX78T256V-B

- Powered by NVIDIA GeForce 7800GT VPU
- Supports PCI Express and 20 pipelines
- Microsoft DirectX 9.0C and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / TV-OUT
- Supports HDTV function and HDTV cable enclosed
- Supports VIVO function for video editing

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Nhà phân phối:

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw